ISO - STEAM BOY - KALEIDO STAR

SOVEN

escala

ISSN 1518-6857

Nº 32

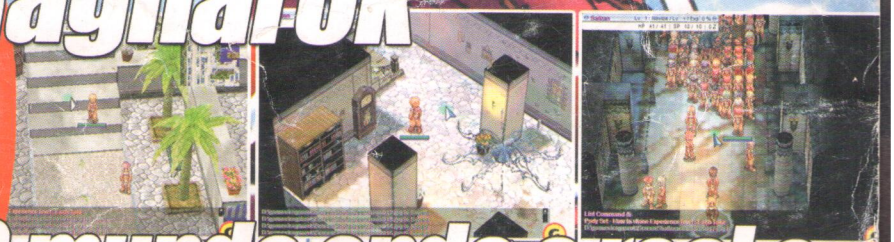
R$ 3,90

www.escala.com

EGS
A maior feira de games da América Latina

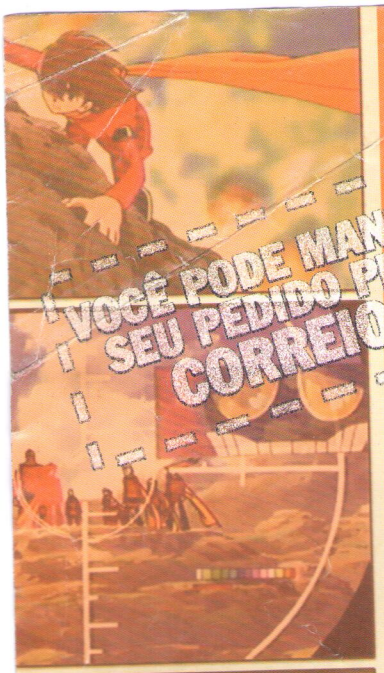
HALF LIFE 2
Freemam em gráficos alucinantes

CAVALEIROS
A aventura continua no guia de episódios



Ragnarok
O mundo onde o real e o virtual se encontram

Leve os maiores heróis d momento para sua casa.



Detective Conan - Cavaleiros - Inuyasha - Mangá G
ULTRA JOVEM
Naruto
O anime que está conquistando o mundo
Beyblade
Todos os segredos dos Blade Breakers
Super Campeões
Os craques estão de volta!
Anime Friends
O evento que trará os maiores astros japoneses ao Brasil
FFVII: Advent Children
O retorno de Cloud e a chance de redenção da Square!

R-UJ27 • R$ 3,90

Yumeria - Narue no Sekai - Ikkitousen - Maria Sama Ga Mitero
ULTRA JOVEM
Anime Games
Ciber Cabra
O Brasil dá seus primeiros passos na produção de games
Harry Potter
Confira a aventura em bits inspirada em seu novo filme: Prisoner of Azkaban
Star Wars: Battlefront
A resposta da LucasArts aos jogos como Battlefield
KOF: Maximum Impact
O torneio mais quente do mundo agora em 3D
Beyblade
Tyson e sua turma no Guia de Episódios!

R-UJ28 • R$ 3,90

Cowboy Bebop - Monster - Yumeria - Ghost in the
ULTRA JOVEM
Cavaleiros do Zodíaco
A nova aventura após a batalha contra Hades
Wendel Bezer
Beyblade
Aventuras e lições sobre amizade
YUYU HAKUSH
Astro Boy
As novas aventuras do menino biôn

R-UJ29 • R$ 3,90

GAME CUBE PS2 XBOX PC GAMEBOY ADVANCE
ULTRA JOVEM
GAMES
especial
YUYU HAKUSHO
O SUCESSO RETORNA INCENDIANDO A TV!
FINAL FANTASY CHRONICLES
A ESPERA ACABOU - A VERSÃO AMERICANA FINALMENTE SAIU!
HALF-LIFE 2
VALVE ENTREGA O OURO E REVELA TUDO SOBRE O NOVO GAME
Zelda Four Swords
A Nintendo retorna às origens com um jogo que se tornou um de seus maiores clássicos

R-UJE28 • R$ 3,90

Mabuharo - YuYu Hakusho - Trigun - Speed Racer
ULTRA JOVEM
especial
Kill Bill
Conheça o mais novo projeto de Tarantino
Ultra N Project
Tsuburaya quer mostrar o novo conceito de Ultraman
Inuyasha
Muita aventura em seu primeiro filme
CENSURA
Saiba por que alguns desenhos estão sendo censurados

R-UJE29 • R$ 3,90

R-UJE30 • R$ 3,90

DESCONTO ESPECIAL!

Para pedidos de 10 a 20 exemplares **30%** de desconto.

Para pedidos acima de 20 exemplares **40%** de desconto.

Não precisa ser necessariamente da mesma edição

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCI
E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBE
Consulte outras edições de games e desenho animado. Ligue: (11) 3855.1

[ ] R-UJ27 [ ] R-UJ28 [ ] R-UJ29
[ ] R-UJE28 [ ] R-UJE29 [ ] R-UJE3

Você pode adquirir estes produtos através do nosso site: www.escala.com.br, ou pelo telefone (11) 3855-1
Se preferir, compre com Cheque Nominal, Cheque Correio ou Vale Postal nominal à Editora Es
Caixa Postal 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo/SP. Prazo de entrega: em até 20 dias. Taxa de entrega: R$
Observação importante: favor preencher a última linha do vale postal com os códigos das revi

Aceitamos todos os cartões de crédito: VISA

EDITORA escala

www.escala.com.br

PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi
VICE-PRESIDENTE: Mário Florêncio Cuesta
DIRETOR COMERCIAL: André Blumberg
DIRETOR EDITORIAL: Ruy Pereira
DIRETOR FINANCEIRO: Jack Blumen
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA: Paulo Afonso de Oliveira

Editora Escala
Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo/SP
Tel.: (11) 3855-2100
Fax: (11) 3855-2131
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo/SP

SUPERVISÃO EDITORIAL: Maria Nazaré Baracho
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO EDITORIAL: Priscilla Mara Ribeiro, Ligia Puosso e Adriana Ferreira

PUBLICIDADE
(publicidade@escala.com.br)
Paulo Afonso de Oliveira, Luiz Umberto Bertioli, Márcio Cremonezzi,
Ritha Correa, Roberto Rossano e Wilson Guezzini

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
BRASÍLIA: Claudia Thereza,
claudia.thereza@apis.com.br - (61) 8111-9996
BAHIA: Carlos Augusto Chetto,
canalccr@terra.com.br – (71) 358-7010
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi,
rogeriocucchi@terra.com.br – (51) 3268-0374
CURITIBA: Helenara Rocha,
helenara@grpmidia.com.br – (41) 3023-8238

MARKETING
Gerente: Cristina Souza

COMUNICAÇÃO
Gerente: Sandro Aloisio

PROPAGANDA
Mila Dias

VENDAS DIRETAS
Gerente: Anne Vilar

GERENTE DE NEGÓCIOS CORPORATIVOS:
Sérgio Cabeleira

ATENDIMENTO AO LEITOR
GERENTE: Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO LEITOR
BRASIL: (11) 3855-1000
(atendimento@escala.com.br)
EDIÇÕES AVULSAS E ESPECIAIS
(edicoesavulsas@escala.com.br)

Edição nº 32, ISSN 1518-6857 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 (21) 3879-7766. Edições anteriores podem ser solicitadas ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor (11) 3855-1000 ou pelo site www.escala.com.br ao preço da última edição, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos das edições anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

IMPRESSÃO: Oceano Ind. Gráfica (11) 4446-6544

Filiada à

ANER
www.aner.org.br

editorial

Olá, pessoal! Nossa, quanta novidade nesta edição! Este mês foi realmente agitado para quem curte games. Para ter uma idéia do que aconteceu, basta citarmos que Half-Life 2 finalmente foi lançado! Depois de muitas notícias bombásticas, finalmente Gordon Freeman poderá encarar seu segundo desafio. Apenas isso já seria o suficiente para tornar esta edição da UltraJovem "histórica". Mas nós ousamos e vamos além. Trazemos uma matéria sobre os jogos online, a nova mania que está contagiando nove entre cada dez jogadores e internautas. Você conhecerá o MMORPG mais famoso do momento: Ragnarok. E como se isso ainda não fosse o suficiente, ainda cobrimos a EGS, o maior evento de games da América Latina! Ufa! O quê, você já está sem fôlego? Então espere até ver as outras novidades que o aguardam nas próximas páginas!

Studio Mid West
midwest@mwg.com.br
Editor Chefe
Fabio Kataoka
editor@mwg.com.br
Diretor
Fausto Kataoka
Editor
Alexandre Balbino dos Santos
Redação
Ricardo de Oliveira
Administração
Agnaldo Ferreira Torres
Fatima Vieira
Coordenador de Produção
Carlos E. Kataoka
Marketing e Contas
Sergio Biagio
Paulo Sergio R. Peixoto
anuncios.midwest@terra.com.br
Tratamento de Imagens
Karina Lopes D'Aquino
Revisão
Maria Zenólia C. Almeida
Jornalista
Milena Coelho Martins
Equipe UltraJovem
Mariana L. Ramos, Oliver Ramos, Alexandre de Moura Cavalcanti, Alexandre Balbino dos Santos, Ricardo de Oliveira, Milena Coelho Martins, Karina Lopes D'Aquino

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora Escala e da Midwest Visual Design. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos bem como fotografias deverão ser solicitados por escrito pelo requerente e autorizados pela MidWest Visual Design em outras circunstâncias estarão sujeitos as leis do órgão competente.

MidWest Visual Design
Rua Ferreira de Almeida, 73
São Paulo-SP-CEP 02517-150
Telefax -11 3951-5214

04 - EGS
08 - JOGOS ONLINE
10 - JOGOS ONLINE: RAGNAROK
12 - JOGOS ONLINE: GUNBOUND
14 - HALF LIFE 2
16 - DEVIL MAY CRY 3
17 - HAUNTING GROUND / MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
18 - UNREAL CHAMPIONSHIP 2: LIANDRI CONFLICT
19 - DOOM 3
20 - VIEWTIFULL JOE 2
21 - DONKEY KONGA
22 - GUIA DE EPISÓDIOS
25 - FICHA
26 - PÔSTER
28 - FICHA
30 - PROMOÇÃO ULTRAJOVEM
32 - SAKURA WARS
34 - STAR WARS: BATTLEFRONT
36 - MAI HIME
38 - KERORO KUNSO
40 - PHANTOM MEMORY KURAU
42 - CARTAS
44 - KALEIDO STAR
46 - STEAM BOY
48 - ARTE DO LEITOR
50 - PÔSTER

www.escala.com.br

PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi
VICE-PRESIDENTE: Mário Florêncio Cuesta
DIRETOR COMERCIAL: André Blumberg
DIRETOR EDITORIAL: Ruy Pereira
DIRETOR FINANCEIRO: Jack Blumen
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA: Paulo Afonso de Oliveira

Editora Escala
Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo/SP
Tel.: (11) 3855-2100
Fax: (11) 3855-2131
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo/SP

SUPERVISÃO EDITORIAL: Maria Nazaré Baracho
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO EDITORIAL: Priscilla Mara Ribeiro, Ligia Puosso e Adriana Ferreira

PUBLICIDADE
(publicidade@escala.com.br)
Paulo Afonso de Oliveira, Luiz Umberto Bertioli, Márcio Cremonezzi, Ritha Correa, Roberto Rossano e Wilson Guezzini

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
BRASÍLIA: Claudia Thereza, claudia.thereza@apis.com.br - (61) 8111-9996
BAHIA: Carlos Augusto Chetto, canalccr@terra.com.br – (71) 358-7010
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – (51) 3268-0374
CURITIBA: Helenara Rocha, helenara@grpmidia.com.br – (41) 3023-8238

MARKETING
Gerente: Cristina Souza

COMUNICAÇÃO
Gerente: Sandro Aloisio

PROPAGANDA
Mila Dias

VENDAS DIRETAS
Gerente: Anne Vilar

GERENTE DE NEGÓCIOS CORPORATIVOS:
Sérgio Cabeleira

ATENDIMENTO AO LEITOR
GERENTE: Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO LEITOR
BRASIL: (11) 3855-1000
(atendimento@escala.com.br)
EDIÇÕES AVULSAS E ESPECIAIS
(edicoesavulsas@escala.com.br)

Edição nº 32, ISSN 1518-6857 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 (21) 3879-7766. Edições anteriores podem ser solicitadas ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor (11) 3855-1000 ou pelo site www.escala.com.br ao preço da última edição, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos das edições anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

IMPRESSÃO: Oceano Ind. Gráfica (11) 4446-6544

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

editorial

Olá, pessoal! Nossa, quanta novidade nesta edição! Este mês foi realmente agitado para quem curte games. Para ter uma idéia do que aconteceu, basta citarmos que Half-Life 2 finalmente foi lançado! Depois de muitas notícias bombásticas, finalmente Gordon Freeman poderá encarar seu segundo desafio. Apenas isso já seria o suficiente para tornar esta edição da UltraJovem "histórica". Mas nós ousamos e vamos além. Trazemos uma matéria sobre os jogos online, a nova mania que está contagiando nove entre cada dez jogadores e internautas. Você conhecerá o MMORPG mais famoso do momento: Ragnarok. E como se isso ainda não fosse o suficiente, ainda cobrimos a EGS, o maior evento de games da América Latina! Ufa! O quê, você já está sem fôlego? Então espere até ver as outras novidades que o aguardam nas próximas páginas!

Studio Mid West
midwest@mwg.com.br
Editor Chefe
Fabio Kataoka
editor@mwg.com.br
Diretor
Fausto Kataoka
Editor
Alexandre Balbino dos Santos
Redação
Ricardo de Oliveira
Administração
Agnaldo Ferreira Torres
Fatima Vieira
Coordenador de Produção
Carlos E. Kataoka
Marketing e Contas
Sergio Biagio
Paulo Sergio R. Peixoto
anuncios.midwest@terra.com.br
Tratamento de Imagens
Karina Lopes D'Aquino
Revisão
Maria Zenólia C. Almeida
Jornalista
Milena Coelho Martins
Equipe UltraJovem
Mariana L. Ramos, Oliver Ramos, Alexandre de Moura Cavalcanti, Alexandre Balbino dos Santos, Ricardo de Oliveira, Milena Coelho Martins, Karina Lopes D'Aquino

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora Escala e da Midwest Visual Design. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos bem como fotografias deverão ser solicitados por escrito pelo requerente e autorizados pela MidWest Visual Design em outras circunstâncias estarão sujeitos as leis do órgão competente.

MidWest Visual Design
Rua Ferreira de Almeida, 73
São Paulo-SP-CEP 02517-150
Telefax -11 3951-5214

04 - EGS
08 - JOGOS ONLINE
10 - JOGOS ONLINE: RAGNAROK
12 - JOGOS ONLINE: GUNBOUND
14 - HALF LIFE 2
16 - DEVIL MAY CRY 3
17 - HAUNTING GROUND / MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
18 - UNREAL CHAMPIONSHIP 2: LIANDRI CONFLICT
19 - DOOM 3
20 - VIEWTIFULL JOE 2
21 - DONKEY KONGA
22 - GUIA DE EPISÓDIOS
25 - FICHA
26 - PÔSTER
28 - FICHA
30 - PROMOÇÃO ULTRAJOVEM
32 - SAKURA WARS
34 - STAR WARS: BATTLEFRONT
36 - MAI HIME
38 - KERORO KUNSO
40 - PHANTOM MEMORY KURAU
42 - CARTAS
44 - KALEIDO STAR
46 - STEAM BOY
48 - ARTE DO LEITOR
50 - PÔSTER

Até que en

nfim!!!

EGS Brasil

Nos dias 19, 20 e 21 de novembro, a cidade de São Paulo se tornou a capital mundial dos jogos. Isso porque, durante esses dias, rolou na capital paulista a tão esperada EGS – Eletronic Game Show – que reuniu em um só lugar as maiores empresas de entretenimento digital do planeta. É claro que isso significa que os olhos do mundo inteiro se voltaram para o Brasil o que reflete a consolidação do nosso país como um grande mercado consumidor (e acima de tudo, admirador) de bons jogos e consoles. Nos corredores do evento foi possível encontrar pessoas de muitas nacionalidades diferentes. A mídia também fez sua parte e o evento ganhou revistas, jornais impressos e telejornais. Se você não pôde ir, não se preocupe, pois aqui na UltraJovem você verá a cobertura mais completa do evento e ainda, várias notícias importantes para qualquer gamemaníaco que se preze.

Promessas e prêmios

No primeiro dia da EGS, vários nomes importantes da indústria dos games no Brasil e na América Latina (como representantes da Microsoft, EA Games, Brasoft e muitos outros) se reuniram para uma conversa sobre o rumo dos jogos eletrônicos no nosso país. A respeito do crescimento do mercado nacional, a opinião geral é que o país tem um grande potencial consumidor, mas devido à alta pirataria, fica difícil para as grandes empresas mergulharem de cabeça. No entanto, todos também concordam que o que favorece a pirataria no Brasil, além da impunidade, são os altos preços dos consoles, games e periféricos. Uma das razões para esses preços elevados também foi explicada, ou seja, um dos grandes problemas enfrentados pelas empresas de games são os altos impostos cobrados pelo governo brasileiro. Todos concordam que importar seus produtos para o Brasil não é fácil e nem barato, mas por outro lado, caso os obstáculos citados acima sejam corrigidos, nosso país só terá a ganhar! E segundo o ministro da cultura, Gilberto Gil, o governo está se esforçando para fazer a sua parte para diminuir os impostos e estimular as empresas do segmento a investirem no Brasil. Ainda segundo o Ministro, é preciso também investir nos desenvolvedores nacionais de games. Uma prova inicial deste investimento foram os prêmios entregues pelo próprio ministro aos ganhadores de um concurso no qual programadores brasileiros puderam mostrar seus talentos ao criar jogos com temas nacionais.

Atrações não faltaram

Como não poderia deixar de ser, a EGS contou com vários estandes das mais importantes empresas do gênero. Devemos destacar algumas delas, como a Microsoft (que tinha como tema principal o novo game ZooTycon 2), LevelUp (que contava com vários PCs rodando Ragnarok e uma bela cosplay de uma das personagens do game), Nokia, que apresentou seu novo lançamento, o N-Gage QD (falaremos mais sobre ele a seguir), e claro que não poderia faltar um estande da Nintendo. A parte da feira destinada à casa de Mário foi com certeza um dos pontos mais disputados da feira. Trazendo muitas novidades e uma boa organização, o estande fez a festa dos admiradores de um bom game. Como em muitos eventos de animes que destinam uma parcela de seu espaço a games, o jogo Donkey Konga se mostrou uma verdadeira febre. A fila para disputar uma partida era enorme, mas ninguém reclamava, afinal, os fins justificam os meios. Além disso, também foi possível conferir as novidades para o Game Boy Advance SP. No entanto, o prato principal para quem é faminto por jogos foi realmente a possibilidade de colocar as mãos em um Nintendo DS!

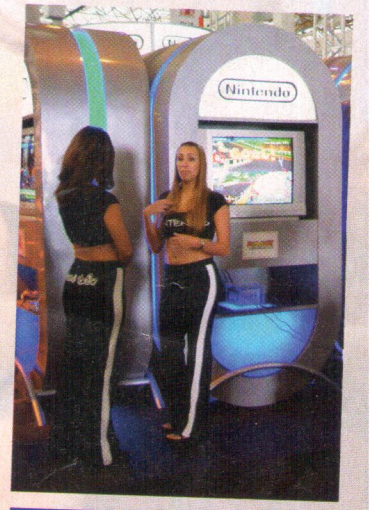
A nova arma da Nintendo

O novo portátil que promete tomar o mercado de assalto pôde ser conferido pelo público que visitou a EGS. Foi possível jogar o novo game da família Metroid e perceber como será fácil e confortável jogar este novo console. Todos sabem que jogos com a jogabilidade parecida com a de Counter-Strike (um FPS), na qual o jogador utiliza o mouse para escolher a direção que deseja "olhar" e o teclado para as demais funções, está em alta atualmente. Pois bem, nos jogos de tiro em primeira pessoa para Nintendo DS, a prática do público em FPS (como Counter-Strike, por exemplo) poderá ser aproveitada, pois com a ajuda de uma tela sensível ao tato (lembrando que o portátil possui duas telas), será possível usar uma caneta (parecida com aquelas usadas em palm's) como um mouse, ou seja, usando-a para mirar. Mas esta "caneta" também tem outras finalidades, como, por exemplo, escrever, enviar e receber mensagens de outras pessoas que também possuam o console. Em resumo, o Nintendo DS é uma ótima pedida para quem deseja um portátil poderoso, pois é fácil se adequar à sua jogabilidade e ele ainda conta com várias funções interessantes e uma vasta lista de jogos. Aguarde as próximas edições, pois logo traremos uma análise completa sobre o Nintendo DS.

Mais de 20.000 pessoas marcaram presença na primeira edição da EGS. Isso mostra a real posição do entretenimento eletrônico aqui no Brasil.

Exclusivo

Durante o evento, tive a oportunidade de fazer algumas perguntas a Melissa Selby, a Gerente Sênior de Vendas e Marketing para a América Latina da Nintendo Americana. Aproveitei para saber a opinião da empresa em relação ao mercado brasileiro e se a EGS acontecendo aqui é realmente um reflexo da importância do nosso país no universo dos games. Segundo Melissa, se trata realmente disto, pois a Nintendo vê o Brasil como um mercado sólido e confiável. Perguntei também sobre a visão da empresa sobre a pirataria. Ela me respondeu que este é um problema sério e que precisa ser combatido, pois prejudica a todas as partes envolvidas na criação dos jogos. Foi então que eu perguntei se a Nintendo tem algum plano para diminuir o alto preço dos produtos e deixá-los mais acessíveis à grande parte da população, pois isso provavelmente diminuiria a porcentagem de jogos pirateados. No entanto, Melissa Selby me contou que a Nintendo ainda não tem planos a curto prazo, pois os impostos impulsionam o preço para o alto. A conversa foi muito interessante e o estande estava realmente muito bem organizado.



Quem esteve por lá pôde conferir os últimos lançamentos da indústria de games no mercado nacional.

Os desafios do novo N-Gage QD

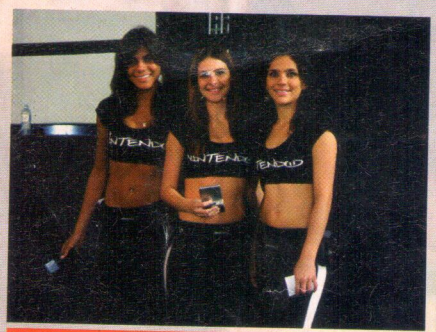
Outro estande que chamou muito a atenção foi o da Nokia, onde estava sendo divulgado o novo N-Gage QD. O novo modelo do portátil é um pouco menor que o seu antecessor e a maneira como o proprietário utiliza a função de telefone também foi modificada, e para melhor. Os proprietários do primeiro modelo de N-Gage podem ficar tranqüilos, pois os jogos serão compatíveis com as duas versões. Por falar em jogos, o modo como o jogador insere o cartão de jogo no aparelho ficou mais fácil, agora basta encaixá-lo no local indicado e pronto, nada de ficar tirando a bateria, como acontecia antes. Durante o evento, houve vários "Desafios N-Gage", nos quais as pessoas presentes puderam desafiar umas às outras. Os profissionais da mídia também foram convidados para um "Desafio N-Gage" especial.

Novas experiências

Quem compareceu a EGS não se arrependeu, pois todos se divertiram muito. Havia muitos arcades à disposição do público, rodando o novo The King of Figthers Neo Wave, além de vários consoles com os últimos lançamentos. O estande da LevelUp estava lotado de pessoas querendo conhecer e se aventurar no mundo de Rune-Midgard. Havia também vários campeonatos rolando por todos os lados, com os mais diversos títulos. Mas com certeza, um dos mais disputados foi o impressionante Half Life 2. Os PCs que estavam rodando o game estavam sendo muito disputados. Mas, quem teve paciência, pôde comprovar que as inovações do título levaram a experiência de jogar a um outro nível. A física de Half Life 2 está impressionantemente assustadora. Os objetos parecem ser reais e se comportam como tais. Os corpos dos inimigos abatidos permanecem no cenário, destacando ainda mais o realismo. Mas vamos mudar de assunto, pois você pode conferir tudo sobre Half Life 2 em outras páginas desta mesma edição.

Colírio para os olhos

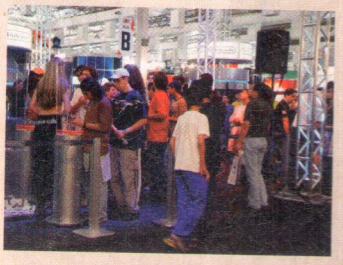
É claro que precisamos de um tópico inteiro apenas para falar sobre as garotas do evento. Havia uma quantidade impressionante de lindas garotas por metro quadrado. Elas eram a única atração capaz de desviar a atenção dos games. Quem foi até lá com uma máquina fotográfica deve ter voltado para casa com várias fotos tiradas ao lado das gatas da EGS. E aqui vai um aviso aos marinheiros de primeira viagem: não esqueçam da máquina fotográfica da próxima vez!



Lindas garotas enfeitaram ainda mais a EGS. O destaque fica por conta do estande da Nintendo.

Fim de festa e planos para o futuro

Conversando com a assessora de imprensa da EGS, ficamos sabendo que a expectativa é para que o evento continue acontecendo no Brasil nos próximos anos. Existem também planos a longo prazo para que, dependendo do comportamento do mercado brasileiro, a EGS possa acontecer em São Paulo e em outros estados, no mesmo ano. No entanto, ainda é muito cedo para que esse tipo de aposta seja feita. Mas o que podemos afirmar é que o público e a mídia fizeram sua parte para que o evento realmente fosse um sucesso. Não podemos esquecer, é claro, da organização do evento, que está de parabéns. A nossa única tristeza é que faltou uma das grandes empresas na feira, a Sony, com a sua promessa portátil, o PSP. A EGS foi realmente um ótimo evento e tudo indica que nos próximos anos fique ainda melhor!



XB PC GC PS2

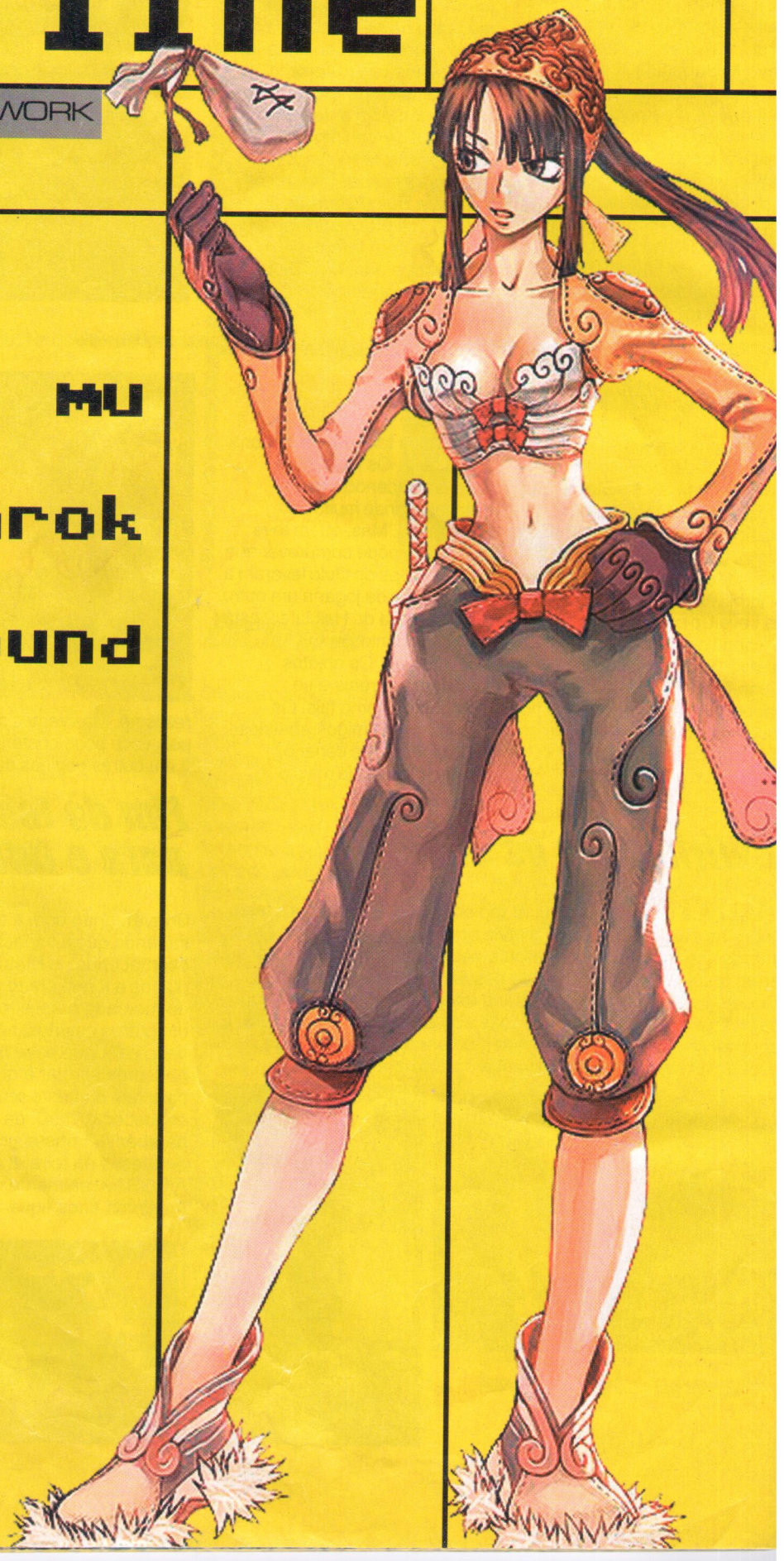
on-line

ULTRAJOVEM NETWORK

mu

raganarok

gunbound



MMORPG: você vai jogar um

Como todos sabem, no Brasil, apenas uma pequena parcela da população possui computadores. E há uma parcela ainda menor – quase mínima – de pessoas que possuem uma conexão de banda-larga em seu PC. Por isso mesmo é que as lan houses estão cada vez mais populares. E o que fazia sucesso há algum tempo nas lan houses? É claro que a resposta mais óbvia é o saudoso Counter Strike. Quem nunca ficou horas sentado na frente do monitor enquanto disparava mais e mais tiros? E aqui vai outra pergunta: atualmente, o que faz sucesso nas lan houses? Ao contrário do que muitas pessoas pensam, as novidades não são os famosos shooters (jogos de tiro em primeira pessoa), mas sim, games que fogem das tendências. Separamos alguns títulos para analisarmos nesta edição. Confira o primeiro deles.

O lado sombrio

O game que analisaremos agora é um pouco diferente dos anteriores. Ele também é um MMORPG, mas possui um visual mais sério e sombrio do que Ragnarok. Seus gráficos são mais realistas, contando com um visual 3D de primeira. Outra qualidade que faz de Mu uma ótima opção em termos de jogos online é que ele é gratuito, ou seja, não é preciso desembolsar nada para entrar neste universo. Aqui, o jogador começa como um simples personagem sem muitos poderes, como em qualquer outro RPG. Por isso, o melhor a fazer é dar cabo dos seres mais fracos que ficam vagando ao redor da primeira cidade. Também é imprescindível uma boa escolha na hora de selecionar uma das três classes disponíveis no começo do game. Vamos a elas.

Dark Sorcerer

– este personagem é praticamente o contrário do Dark Knight, isto é, ele é o mago do jogo. Apesar de não possuir muita força física, o Dark Sorcerer se tornará um personagem muito forte caso o jogador sobreviva e tenha paciência o suficiente para elevar seu nível de poder e experiência. É o personagem mais difícil para começar a jogar, devido à sua baixa resistência.

Dark Fairy

– se o jogador procurar um meio termo entre o cavaleiro e o mago, a melhor escolha é o Fairy. Ele é bem balanceado, possuindo uma força física mediana e uma boa aptidão à magia, entretanto, esta última característica é mais usada para evocar alguns monstros ou magias de cura.

Dark Knight

– é o típico guerreiro. Ele é ótimo em lutas de curta distância e o mais fácil de começar a jogar. Não possui praticamente nenhum poder mágico, mas em compensação seus músculos dão conta do recado.

Venha você também

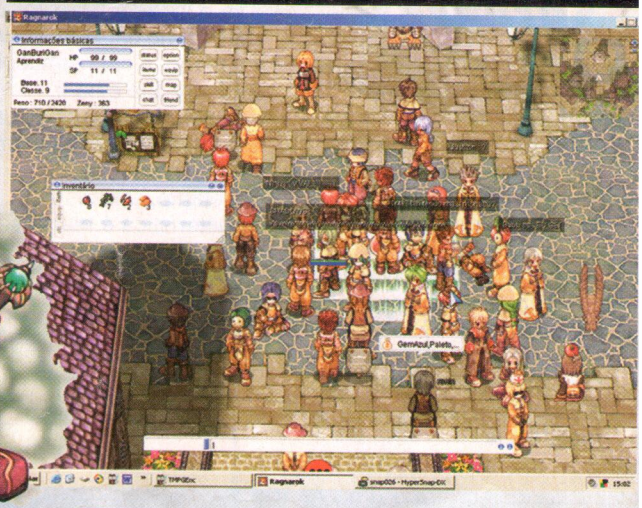
Além das aventuras que você e seu grupo podem viver, o jogador também deverá suar a camisa para subir de level e conseguir acesso livre para outras cidades, e assim, enfrentar inimigos mais fortes e itens mais poderosos. Quem gostou do estilão obscuro de Mu e quiser se aventurar, basta entrar no site www.muonline.com, se cadastrar e baixar o game.

Ragnarok

RPG (quase) como nos velhos tempos

Vamos começar com Ragnarok, um MMORPG que lembra bastante os RPGs lançados na época do saudoso Super Nintendo. Os gráficos são muito bonitos e os personagens parecem retirados de jogos para SNES. Os inimigos encontrados pelas telas de Ragnarok são variados e possuem características únicas. Unido a isso, está o fato de que a maioria dos personagens que o jogador encontra no game são pessoas de verdade que estão conectadas. Isso faz com que o jogador viva experiências novas a cada vez que se conecta a Ragnarok. A capacidade de escolher seu destino fica constatada desde o início da aventura, quando o personagem passa por uma série de "testes" para saber qual a classe mais indicada, tendo em vista sua personalidade. Após escolher a "profissão" que deverá seguir, o jogador começará a jogar como aprendiz, ou seja, terá que acumular conhecimento para se tornar de fato um profissional na área que escolher, como mago, por exemplo. Além dos magos (que são os mais difíceis de começar a jogar, pois no início da aventura possuem pouquíssima força física e leva tempo até que possam contar com magias poderosas e eficientes), ainda é possível ser um mercador (para vender produtos de primeira linha para os viajantes), gatuno (que se aproveita de sua agilidade e destreza para lutar e roubar), cavaleiro (o mais clássico dos personagens), e ainda uma infinidade de outras classes.

impossível não amar esse jogo!
gráficos simples e história cativante



LEVEL UP VEIO PARA FICAR
gráficos supernesianos voltaram com tudo

Viva a vida

Digamos que em uma de suas andanças pela terra de Rune-Midgar (este é o nome do mundo de Ragnarok), você encontre um(a) simpática(o) aventureira(o). Então, pouco tempo depois vocês descobrem que nasceram um para o outro. Seria muito triste se tal casal não conseguisse se unir pelos laços do matrimonio, não é? Mas em Ragnarok isso é possível! Basta encontrar a sua cara metade e depois acumular dinheiro suficiente para as despesas do casamento, para viverem felizes para sempre. Mas digamos que a sua afinidade com outros personagens não chegue a tanto. Pois bem, você pode formar clãs e se empenhar pra aumentar a fama do grupo (e a sua também, claro). E como se tudo isso não bastasse, ainda há a oportunidade do jogador realizar várias proezas, inclusive tomar castelos, caso tenha um clã poderoso o suficiente.

Para os interessados

Para o desespero dos habitantes de Midgar, dentro de pouco tempo o jogador que quiser jogar Ragnarok deverá colocar a mão no bolso e desembolsar algum dinheiro. Isso porque a empresa responsável pelo game aqui no Brasil, a Levelup, começará a cobrar pelo serviço. O jogador deverá pagar por mês ou comprar cartões que permitem a passagem para o mundo de Ragnarok por algumas horas. No entanto, até o fechamento desta edição ainda não havia uma previsão em relação aos valores.

Expandindo horizontes

Aqui vai mais uma curiosidade para quem curte o game. Ele é baseado em um manhwa (estilo de quadrinho coreano similar ao mangá) de enorme sucesso que está sendo lançado no Brasil. Além das aventuras nas páginas do manhwa, ainda existe uma animação que está fazendo muito sucesso no exterior. Está mais do que claro que Ragnarok pode dominar o mundo!

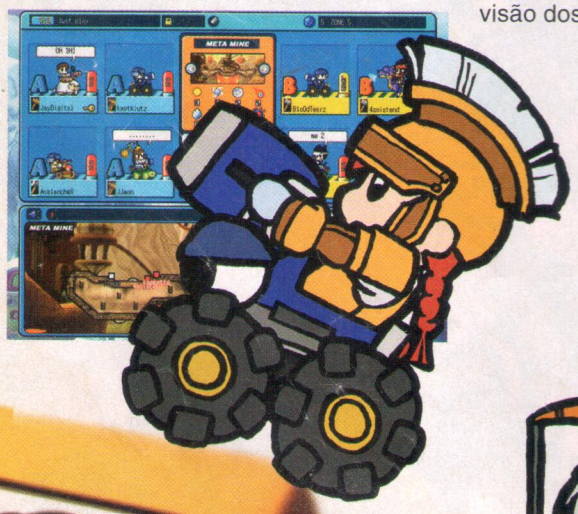
Gunbound

Como nos velhos tempos

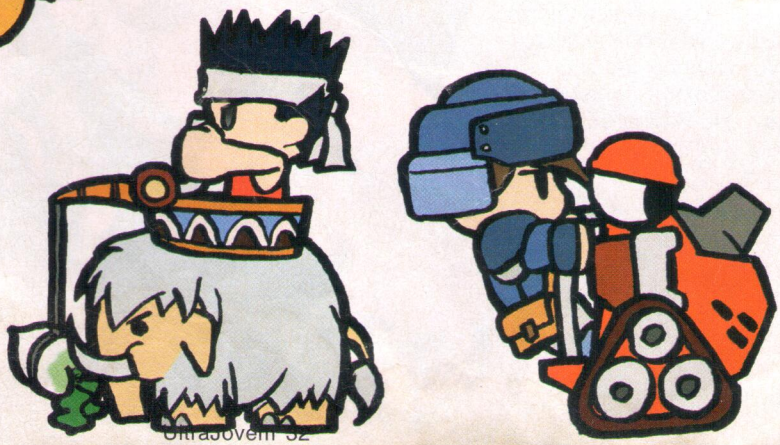
Chegou a hora de falarmos sobre o mais original dentre os jogos que mencionamos nesta matéria. Trata-se de mais um game coreano, chamado Gunbound. Ele inova não só no visual (à primeira vista bem infantil), como também no modo como os jogadores se enfrentam. Tudo acontece de forma muito simples, no entanto, como você já deve imaginar, antes da peleja é necessário se cadastrar no site www.gbound.com.br e fazer o donwload do game.

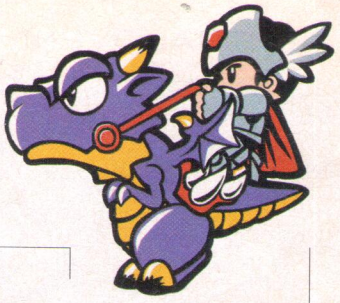
Veículos de guerra

Ao entrar no game, o jogador deverá escolher um mobile entre os disponíveis. Na verdade, um mobile nada mais é do que um carro de combate, cada um deles possuindo características únicas de ataque e defesa. Bom, após todos os participantes terem escolhido os carros e as armas, o combate tem início. Quem já jogou Worms notará várias semelhanças entre ele e Gunbound. A visão dos jogadores é como em um jogo de plataforma. O jogador deve calcular o ângulo e a força do tiro (levando em conta fatores como a força e direção do vento, por exemplo) para atingir o adversário, fazendo com que ele perca energia até morrer ou ainda, derrubando-o da plataforma. Tudo bem, à primeira vista pode parecer simples ou até mesmo bobo, mas não se engane, Gunbound é muito, mas muito viciante!



Tudo acontece de forma muito simples, no entanto, como você já deve imaginar, antes da peleja é necessário se cadastrar no site www.gbound.com.br e fazer o donwload do game



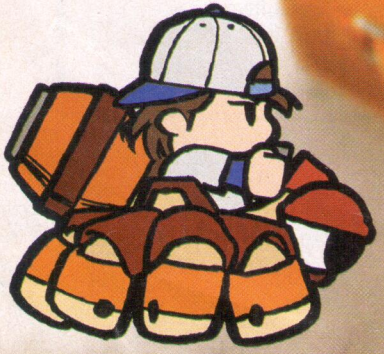


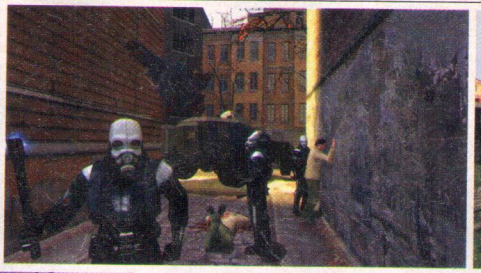
Aqui também existe tunning

Dentro de Gunbound existem várias classes, isso significa que a cada partida o jogador acumulará pontos de experiência para avançar de nível. Além de experiência, ao sair da partida, o vencedor receberá "gold" (a quantia é proporcional à sua atuação no combate, pois existem jogadas que valem mais ou menos "gold") que deverá ser usado para comprar itens que deixarão o personagem mais poderoso e com um visual mais interessante, ou seja, dependendo da sua criatividade, seu personagem pode ter um visual único.

Para o olho da rua!

Recentemente, o servidor brasileiro de Gunbound teve que lidar com um grande problema, na verdade, podemos falar que foi quase uma praga. Estamos nos referindo àqueles jogadores "espertinhos" que utilizavam truques e códigos para se dar bem. Muitas pessoas que jogavam sério desistiram de continuar participando das lutas por conta do número elevado de "espertinhos". Mas aqui vai uma boa notícia: o servidor brasileiro cuidou de banir esses usuários e agora está tudo como devia ser. Portanto, esta é a hora ideal para novos jogadores ingressarem.





Simplesmente...HALF LIFE 2

Após os fãs de Gordon Freeman terem passado por todo tipo de problemas em relação à ansiedade, finalmente Half Life 2 foi lançado. Antes de serem recompensados com pelo menos a garantia de logo conseguirem colocar as mãos nesse jogo, os jogadores amargaram muito tempo de sofrimento após receber uma sucessão de notícias ruins. Primeiro vieram as várias datas de lançamento, que eram divulgadas uma atrás da outra, devido aos adiamentos. Depois, surgiu o boato de que toda a trama do game havia sido roubada e estava sendo veiculada pel Internet. E, acredite, mencionamos aqui apenas uma pequena parcela dos inúmeros boatos que circulavam o lançamento d Half Life 2.

Depois da tempestade

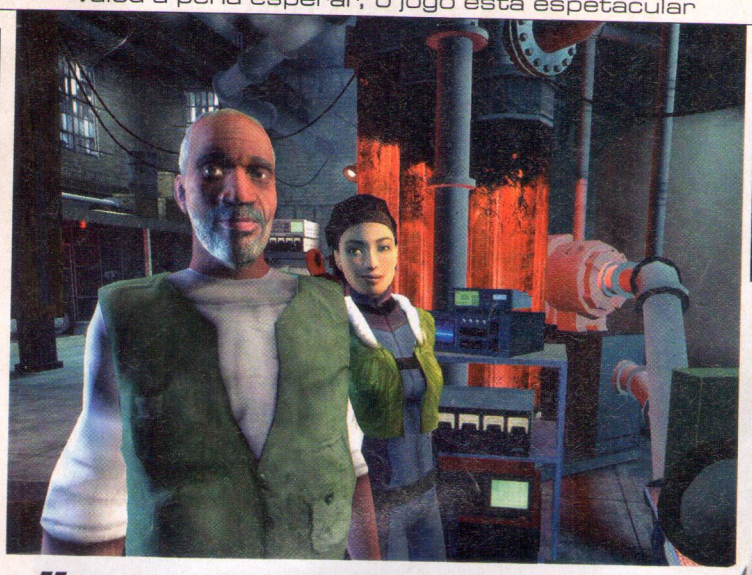
Pois bem, aqueles que se mantiveram firmes e sobreviveram a tamanha espera agora serão recompensados. Sim, Half Life 2 não decepciona e mostra que o ditado: "Quem viver verá", nunca esteve tão certo! Valeu a pena esperar, pois os avanços vistos no game deixam qualquer jogador – por mais experiente que seja – de boca aberta. Após algum tempo, quando a sensação de "maravilhado" tiver passado, a pessoa que estiver jogando logo começará a procurar semelhanças entre Half Life 2 e um outro jogo da nova geração, Doom 3. Essa comparação em relação a texturas e outras características é inevitável. Porém, provavelmente nove entre dez jogadores chegarão à conclusão de que cada um desses títulos possui características únicas, sendo superior e inferior dependendo do quesito analisado, assim como efeitos de luz e sombra, física realista, armas, inteligência artificial e muitos outros.

Proteja a Cidade 17

Se você não jogou o primeiro Half Life, faça um favor a si mesmo: jogue-o antes de se aventurar na continuação. Isso porque quem não conhece a trama da aventura original de Gordon Freeman ficará completamente perdido com esta seqüência. Isso se deve ao fato de o game começar com Gordon saindo de um trem em um lugar conhecido como "Cidade 17". O local, que lembra muito algumas cidades européias da década de oitenta, está tomado por criaturas alienígenas hostis. E o pio existem muitos humanos qu estão do lado delas. Agora, Gordon é a única esperanç de um bando de rebeldes q deseja conquistar a liber-dade novamente. Tudo bem trata-se de um clichê dos grandes, mas quem jogar Half Life 2 provavelmente nem vai dar bola para isso, pois existem muitas qualidades que compensam esse pequeno deslize.

Editor/ Desenvolvedor: VU Games/ Valve Software
Gênero: FPS (tiro em primeira pessoa)
Lançamento: disponível

O RETORNO GORDON FREEMAN
valeu a pena esperar, o jogo está espetacular



Uma nova arma mortífera

Já falamos de muita coisa, mas está faltando mencionar algo importantíssimo: as armas! Sim, em Half Life 2 existem muitas armas e muitos inimigos contra os quais podemos usá-las. Quem quiser tirar o máximo proveito da engine usada no game, poderá – além de desfrutar dos artefatos bélicos – usar os objetos que estarão ao redor.

Isso mesmo, interatividade será a palavra-chave de HL2. Aliás, existe uma arma que possibilita que o jogador arremesse objetos pesados a grandes distâncias. Com certeza, esta possibilidade vai fazer a alegria de muita gente e também vai ser o motivo para que aconteçam muitas cenas espetaculares.

Corrida pelas lojas

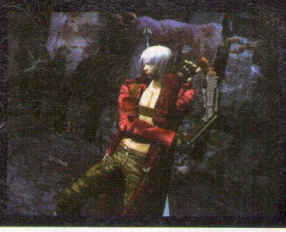
A chegada de Half Life 2 às prateleiras pode ser o começo de uma corrida a lojas de peças de computador. Pois para rodar HL 2 com todo o esplendor que o jogo permite é necessário um computador com uma configuração muito alta. Por isso, quem não tiver uma máquina de última geração e quiser se aventurar pela Cidade 17, terá que desembolsar uma boa grana em upgrades.

HL2 na EGS

Como você pôde conferir na matéria sobre a EGS, Gordon Freeman marcou presença no estande ATI e fez um grande sucesso. As belas garotas fantasiadas de Ruby tiveram algum trabalho para acalmar os fãs que estavam ansiosos por colocar as mãos em um PC rodando Half Life 2 com uma ótima qualidade. Mas quem sofreu nas filas não se decepcionou ao conseguir conferir de perto todas as novidades do então recém-lançado Half Life 2.

À espera de um milagre

Quando o primeiro Devil May Cry foi lançado, seu sucesso foi quase que imediato. Todos que controlaram Dante em sua aventura de estréia e conseguiram vencer os desafios, passaram a não ver a hora da continuação pintar. O problema é que esta continuação não fez jus ao jogo original. O resultado: jogadores furiosos e desapontados pelo fato da Capcom ter lançado uma seqüência descaradamente comercial. Mas agora chegou a hora da redenção da empresa com Devil May Cry 3. Descubra a seguir o que devemos esperar para o natal, quando o jogo for lançado.



Editor/ Desenvolvedor: Capcom
Gênero: ação
Lançamento: dezembro

NB
PC
GC
PS2

Devil May Cry 3

Cadê o português?

Para se livrar dos fantasmas do passado (nos referimos a Devil May Cry 2), a Capcom caprichou muito na produção desta terceira aventura. A apresentação, a resposta dos controles, os gráficos e tudo mais estarão, como diriam nossas avós, "de tirar o chapéu". As músicas também darão um toque especial ao game. Haverá a opção de escolher o idioma das legendas e do áudio do game. Mas como já era de se esperar, podemos contar apenas com inglês e japonês, nada de português.

Seguindo seu caminho

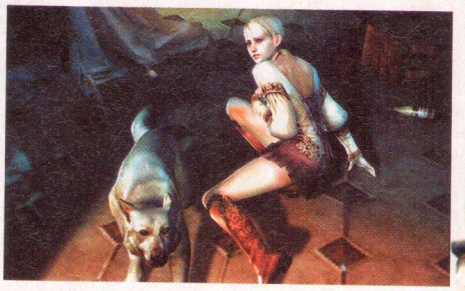
Quem já conferiu as duas aventuras anteriores, se sentirá em casa com os comandos. A maneira de jogar também não sofreu alterações, pois antes de começar a lutar, o jogador deverá escolher qual será a estratégia usada. A escolha fica entre Gunslinger, Swordmaster, Trickster e Royal Guard. Esta é mais uma das características de que os fãs da série se recordarão. Dependendo da escolha tomada, é possível acionar algumas habilidades especiais. Bom, agora resta esperar até o final de dezembro, data para a qual o game está marcado para ganhar as prateleiras.

O passado e o futuro

As aventuras vividas em Devil May Cry 3 acontecem cronologicamente antes do primeiro jogo. Desta vez, veremos Dante com aproximadamente vinte anos de idade, abrindo seu escritório. Os produtores do game mandaram muito bem ao praticamente reconstruir o protagonista, deixando-o assim com a aparência de um rapaz com pouca idade. Além disso, a maneira como o personagem agirá também é típica da maioria dos adolescentes, sendo até mesmo imprudente muitas vezes. Contudo, algo que será mantido é sede por aventura de Dante. Afinal, esta é uma marca registrada do herói.

Haunting Ground

Console: Playstation 2 | Editor/ Desenvolvedor: Capcom | Gênero: Survival Horror | Lançamento: 2005



Ajude uma linda mulher

Nem só de jogos de aventura vive o Playstation 2. Como você verá agora, os possuidores do console da Sony não têm do que reclamar. O nome da promessa para o ano que vem é Haunting Ground (também conhecido como Demento). O game irá explorar o terror psicológico, abusando do clima de suspense e medo criado por lugares escuros, seres bizarros e músicas envolventes. Para se destacar ainda mais dos primeiros jogos do gênero, em Haunting Ground o jogador não controla um personagem bem treinado e armado até os dentes, mas sim uma frágil garota assustada. E aí, você vai encarar esse desafio?

Uma ajuda inesperada

Para fazer com que o jogador realmente mergulhe de cabeça no clima de terror de Haunting Ground, alguns detalhes foram incorporados ao jogo. Por exemplo, nos momentos de desespero de Fiona (a protagonista da aventura), o coração da garota ficará batendo disparado e o jogador será influenciado por isso, pois o controle irá vibrar em sua mão devido ao Dual Shock 2. Isso significa que quanto mais desesperada a personagem estiver, mais difícil será controlá-la. Além disso, Fiona foi construída para passar a imagem de garota frágil e assustada. Mas não pense que tudo está perdido, pois ela contará com a ajuda de um cachorro para escapar da estranha e perigosa mansão na qual está presa. Mais uma vez o cão prova que é o melhor amigo do homem.

Mortal Kombat: Shaolin Monks

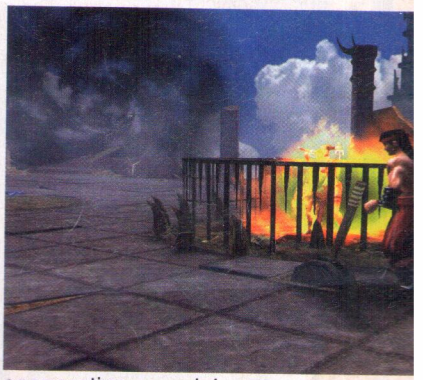
Console: PS2 | Editor/ Desenvolvedor: Paradox Entertainment/ Midway | Gênero: aventura | Lançamento: disponível

Sem desistir

Parece que a Midway quer fazer com que Mortal Kombat volte a ter a fama de outrora. Para isso, a empresa está tentando inovar (mais uma vez) colocando os lutadores da série em um jogo de aventura. Esta idéia já foi posta em prática duas vezes no passado, com Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero e Mortal Kombat: Special Forces. Agora é a vez da terceira tentativa de inovação, colocando os personagens conhecidos do público em um jogo de plataforma. O novo game recebeu o nome de Mortal Kombat: Shaolin Monks. Será que desta vez haverá algo realmente novo?

Correndo por fora

Ao falarmos da historia recente de Mortal Kombat, não podemos deixar de mencionar MK: Deception e MK: Deadly Alliance. Eles são dois games de luta para os consoles de nova geração, que resgatam realmente as raízes de uma das séries mais sanguinárias de todos os tempos. Já o MK: Shaolin Monks dará ao jogador a opção de explorar cenários conhecidos da série e ainda utilizar Fatalities, Brutalities e outros golpes especiais nos chefes de fases. Como não poderia deixar de ser, também existe um modo cooperativo para dois jogadores. Quem quiser andar pelos cenários de Mortal Kombat e aproveitar para não economizar pancadas nas hortas de inimigos que surgirão, encontrará em Shaolin Monks uma ótima pedida.



Unreal Championship 2: Liandri Conflict

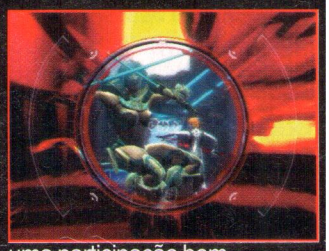
Papai Noel que se cuide

Os chamados FPS (jogos de tiro em primeira pessoa) estão realmente em alta. Para constatar isso não é preciso ir muito longe, basta apenas dar uma rápida folheada nas edições anteriores da UltraJovem Games, e até mesmo nessa. Você verá que grande parte dos games mais esperados atualmente são FPS. Basta lembrar do recente Doom 3 e do tão aguardado Half-Life 2. Não podemos esquecer de outro título do gênero que conquistou seu lugar no coração do público: Unreal. Os donos de Xbox já podem começar a fazer pedidos ao Papai Noel, pois chega às prateleiras no natal, Unreal Championship 2: Liandri Conflict.

Editor/ Desenvolvedor: Digital Extremes
Gênero: FPS
Lançamento: dezembro

Contato total

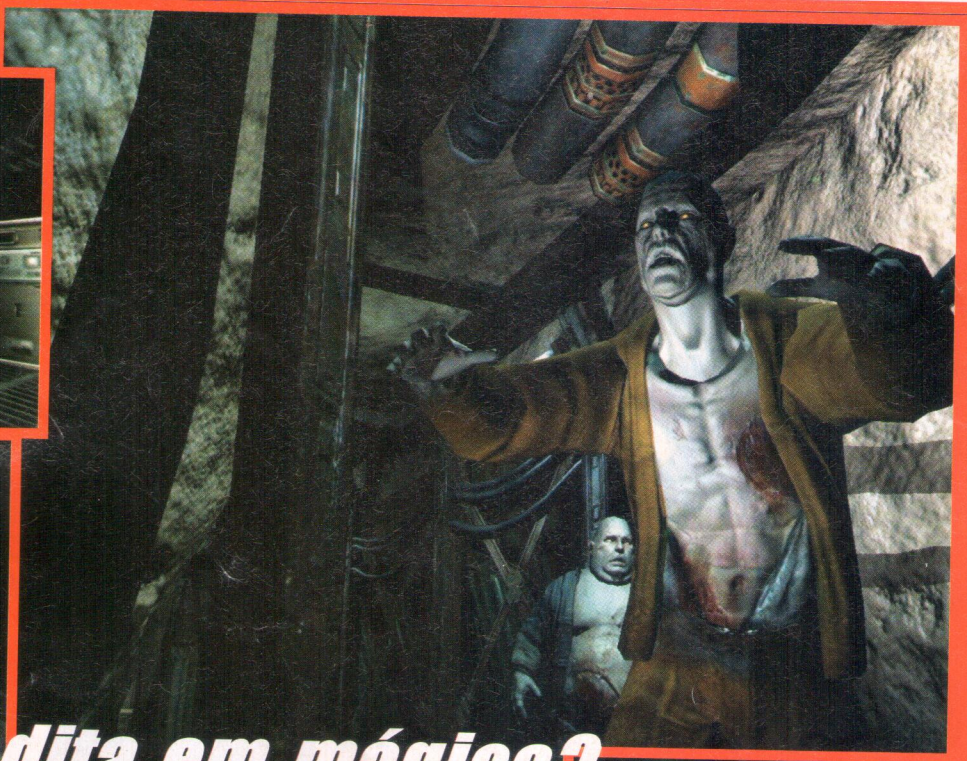
Apesar de se tratar de uma série bastante conhecida entre o público que curte jogar no PC, Unreal Championship 2: Liandri Conflict será exclusivo para Xbox, ou seja, quem quiser conferir as novidades deste título terá que sair à caça do console da Microsoft. É altamente recomendado para que os fãs da série não deixem de conferir esta versão. Não que ela seja a melhor já produzida – a verdade não chega nem perto disso – mas em Unreal Championship 2: Liandri Conflict muitos conceitos da série foram alterados. O principal exemplo é a maneira como o combate se desenrola: ao contrário dos seus antecessores, aqui a arma fundamental será o combate corpo a corpo e não os constantes tiros. Essa mudança pode deixar muitos fãs da série tristes, mas por outro lado, também pode renovar o sangue da série e torná-la mais atraente para jogadores novatos. Calma, ainda não arranque os cabelos, pois é claro que mesmo com essas mudanças as armas de fogo serão mantidas (mesmo que tenham uma participação bem reduzida).



Como jogar

As características que serão citadas a seguir podem parecer meio estranhas para quem está acostumado a jogar Unreal. Desta vez, o jogador deverá escolher entre quatorze personagens e entrar na luta. Cada um desses personagens possui características diferentes, resultando em golpes, contra-golpes (e até combos) únicos. O medidor de adrenalina será mantido e poderá ser usado para invocar técnicas especiais. Quanto aos modos de jogo, é claro que o multiplayer pelo Xbox Live estará presente (como acontece em praticamente todos os jogos lançados para o console do milionário Bill Gates) e suportará até oito jogadores simultâneos. Além do multiplayer que não poderia faltar, ainda há dois modos de singleplayer. Em um deles, o jogador deverá enfrentar vários personagens muito fortes (que não são jogáveis). Já no segundo modo, o usuário encarnará Anúbis e distribuirá ódio e tiros contra a Corporação Liandri.

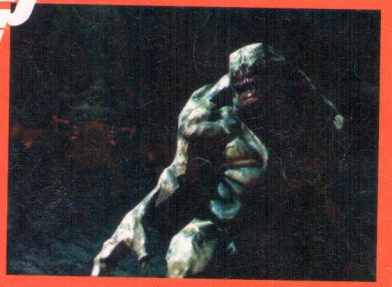
Gráficos fantásticos



Você acredita em mágica?

Não poderíamos começar esta análise sem fazer a pergunta acima. Isso porque a missão de transportar Doom 3 para o Xbox sem muitas perdas é uma tarefa que requer muito ajuda, inclusive mágica, se possível.

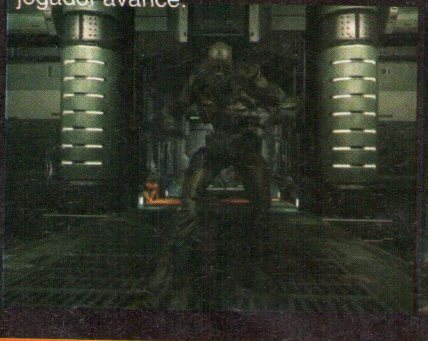
Imagine um jogo desenvolvido para rodar em um computador que disponha da seguinte configuração: processador de 1Ghz e 256 MB de memória RAM (detalhe: esta é uma configuração mínima, fazendo com que o jogo rode com o básico). Agora, tente imaginar uma conversão deste game para um console que tem um processador de 733Mhz e 64 MB de memória RAM. Confira a seguir o que foi preciso sacrificar para que Doom 3 pudesse dar o ar da graça no Xbox.



Doom 3

Sacrifícios

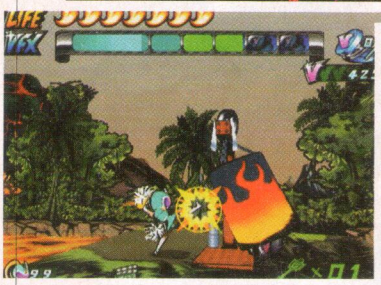
Deixar Doom 3 sem a fantástica atmosfera de horror seria como deixar o cinema de terror sem o filme "O Exorcista". Por isso, a empresa Vicarious Visions – responsável pela conversão – optou por diminuir os detalhes das texturas, para assim, conseguirem manter o tão elogiado sistema de luz e sombra visto em Doom 3 para PC. Entretanto, ainda não falamos da maior mudança: algumas fases ficaram menores e outras ainda foram divididas em partes para que o console carregue o cenário à medida em que o jogador avance.



Editor/ Desenvolvedor:
Activision/ Vicarious Visions
Gênero: FPS
Lançamento: disponível

Não há vagas

O modo Multiplayer também sofreu alterações. Quem quiser jogar pelo Xbox Live terá que se contentar com apenas quatro jogadores. Isso ocorre tanto no modo Deathmatch como no modo cooperativo para dois jogadores em cada time.



Editor/ Desenvolvedor: Capcom
Gênero: aventura
Lançamento: 2005

Viewtiful Joe 2

Quebrando tabus

Com um visual totalmente despojado e um clima de desenho animado, Viewtiful Joe ganhará uma continuação que fará os fãs da série pularem de felicidade. Este é um dos poucos casos em que uma continuação provavelmente será melhor do que seu antecessor. Isso fica claro porque o game consegue reunir os elementos da primeira versão, melhorá-las e ainda fazer a mistura com qualidades novas. Então se prepare para receber doses cavalares de adrenalina e ação em Viewtiful Joe 2, que tem data de lançamento marcada para 2005.

Força feminina

Viewtiful Joe 2 mistura gráficos 2D, 3D e a tecnologia cell-shading para dar ao game o ar de desenho animado. Desta vez, Joe – o herói do jogo – poderá contar com uma companhia na luta contra o mal, pois sua namorada Silvia – que ele salvou em sua primeira aventura – está presente para ajudá-lo. Não pense que a garota é apenas um personagem fraco, pelo contrário, em Viewtiful Joe 2 não tem essa história de sexo frágil não. Silvia é capaz de colocar qualquer vilão para correr.

Uma ajuda extra

Durante o game, o jogador passará pelos mais diversificados cenários, que vão desde uma selva até o espaço sideral, passando inclusive pelo Japão antigo. Velho conhecido do público, os poderes VFX estarão presentes, incluindo algumas novas opções que não existiam no jogo original. Acredite, a ajuda desses poderes será muito valiosa.

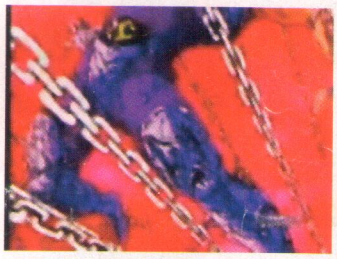
Loucuras e mais loucuras

Além dos novos poderes VFX, o jogador também contará com as transformações da nave Six Machine, que pertence a Joe. Como já era de se esperar, tendo em vista o mundo louco de Viewtiful Joe 2, este veículo também possui qualidades únicas. Para ter uma idéia, ele é capaz de tomar inúmeras outras formas, como a de um submarino ou de uma nave de corrida, por exemplo.

"Faça elevar o cosmos do seu coração. Todo o mal, combater...". Não, definitivamente é melhor não usarmos uma trilha sonora para a abertura do Guia de Episódios. Bem, isso não importa. Pois o importante é que chegamos à segunda parte da nossa seção que traz um resumo de cada episódio dos Cavaleiros do Zodíaco. Desta vez, você conhecerá um pouco mais sobre Ikki e o porquê de ele carregar tanto ódio em seu coração. Além disso, veremos alguns dos cavaleiros de bronze aceitando um desafio de Fênix e muitas batalhas pela armadura de ouro de Sagitário.

A vingança do Cavaleiro de Fênix

Ao chegar ao Coliseum, Fênix vê Shun e se lembra de como sua vida mudou a partir do momento em que decidiu ir à Ilha da Rainha da Morte no lugar de seu irmão. Os treinamentos dados pelo seu mestre, o cavaleiro do Diabo, transformaram Ikki em uma máquina de ódio. Agora ele não se importa com mais nada, tanto que tenta matar seu próprio irmão. Neste



momento, aparece Nachi de Lobo e desafia Fênix, afirmando que, segundo a ordem de lutas do Torneio Galáctico, esta seria a próxima luta. No entanto, Nachi é derrotado instantaneamente pelo golpe fantasma de Ikki. Ao ver que não teriam muitos problemas com os demais cavaleiros de bronze, fênix ordena que seus subordinados – os Cavaleiros Negros – roubem a armadura dourada de Sagitário.

À procura da armadura de Ouro

Fênix e os cavaleiros Negros (que vestem armaduras semelhantes à de Fênix, porém, negras) roubam as partes da armadura dourada e fogem. Seiya, que havia saído do hospital após se curar dos ferimentos obtidos na luta contra Shiryu, e os demais cavaleiros vão atrás de Fênix. O cavaleiro de Pégasus persegue seus inimigos mesmo sem armadura, arriscando sua vida. Pouco tempo depois, Ikki veste a armadura de Sagitário, no entanto, Seiya consegue fazer com que ela se solte do corpo do cavaleiro de Fênix após acertar um golpe nele.O resultado da batalha é o seguinte: Shun, Hyoga e companhia conseguem recuperar quatro partes da

armadura e o restante é levado por Ikki. Shiryu então se dirige para Jamiel, para que um misterioso homem,

conhecido como Mu, conserte as armaduras de Dragão e Pégasus.

Os Cavaleiros do Apocalipse

Os cavaleiros se reúnem na mansão de Saori Kido. Shun relembra do tempo em que ele e seu irmão eram amigos. Relembra também do coração puro de Ikki, que sempre o protegeu de todos os perigos. Contudo, não resta mais tempo para lembranças, pois Fênix declarou guerra aos demais guerreiros... De repente, Shun é surpreendido pelo Cisne negro. Entretanto, Hyoga aparece e o salva. Neste momento, aparecem os quatro cavaleiros negros, cada um protegido pelas mesmas constelações que Seiya, Shiryu, Shun e Hyoga. Após um rápido combate, os inimigos desaparecem.

O túmulo da armadura sagrada

Em sua mansão no Japão, Saori recebe uma mensagem de Ikki. Trata-se de um desafio: Fênix quer que os cavaleiros de bronze que estão com as partes da armadura de ouro o encontrem para um combate num lugar conhecido como Vale da Morte. Ele pretende assim recuperar as partes que faltam da armadura de Sagitário. Já o cavaleiro de Dragão está em outra missão: ele chega à Jamiel após superar algumas dificuldades e finalmente se encontra com Mu. O jovem rapaz capaz de consertar armaduras diz a Shiryu que para consertar as armaduras será preciso um grande sacrifício, isto é, as armaduras precisam do sangue do cavaleiro de Dragão para serem recuperadas. Shiryu aceita a condição e se oferece ao sacrifício.

Seiya enfrenta Pégasus Negro

Os combates entre os Cavaleiros do Zodíaco e os comparsas de Ikki não demoram a acontecer. Seiya, mesmo advertido inúmeras vezes sobre o perigo de lutar sem uma armadura (já que a sua estava em Jamiel para ser consertada), não recua. Mas para a sua felicidade, eis que surge Kiki, o aprendiz de Mu, trazendo sua armadura. Não demora muito para que ele encontre Pégasus Negro. Seiya vence facilmente, no entanto, bastou que um único Meteoro Negro o atingisse para que ele sentisse todo o terror da Morte Negra. Sentindo seu corpo muito pesado, Seiya perde a consciência. Hyoga também é obrigado a dar cabo de sua cópia maligna. Contudo, antes de morrer o Cisne Negro envia para Ikki o símbolo de cisne que carrega em seu elmo. Isso foi feito para que o cavaleiro de Fênix conhecesse os segredos sobre o golpe Pó de Diamante.

As correntes da amizade

Fênix é desafiado por Hyoga, que o encontra antes dos demais. Mas como Ikki já conhecia o golpe Pó de Diamante (já que o Cisne Negro o alertou), Hyoga não consegue causar nenhum ferimento em seu inimigo. Pelo contrário, ele é atingido com um golpe certeiro no coração e cai praticamente morto. Enquanto isso, Shiryu chega ao Vale, no entanto, está muito debilitado pela perda de sangue e qualquer ferimento pode levá-lo à morte. Enquanto isso, Shun passa por grandes apuros, ao lutar contra Andrômeda Negro e ainda segurar Seiya com a sua corrente, que está quase sem forças e prestes a cair de um precipício. Shun demonstra toda sua ira e vence o adversário.

BIBLIOTECA BÁSICA DE ANIMÊ E MANGÁ

■01

■02

■03

■04

■05

■06

■07

■08

■09

■10

■11

■12

■13

■14

■15

■16

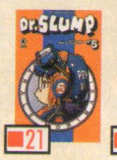
■23

■17

■18

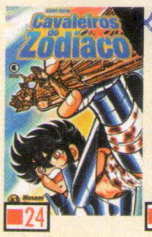
■19

■20



■21

■22



■24

■25

■26

■27

■28

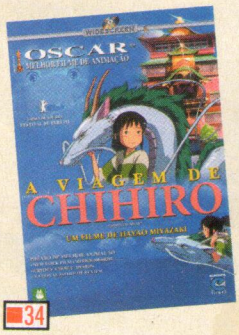
■29

■30

■31

■32

■33



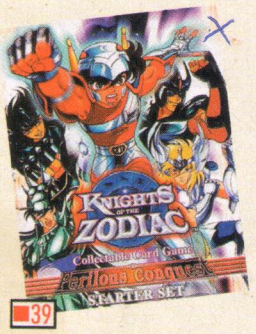
■34

■35

■36

■37

■38

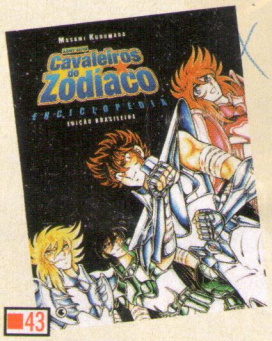


■39

■40

■41

■42



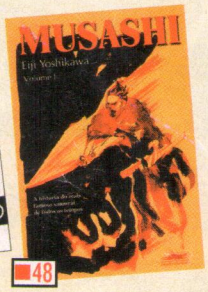
■43

■44

■45

■46

■47



■48

■49

■50

■51

■52

■53

■54

■55

■56

Onde Encontrar:
COMIX BOOK SHOP
Alameda Jaú, 1998, Jardins, São Paulo (SP)
CEP 01420-002. Telefone: (0xx11) 3061-3893
E-Mail: comix@comix.com.br
VENDAS PARA TODO O BRASIL, VIA CORREIO

MANGÁS

■01 **Cavaleiro do Zodíaco G** • Nº 1 ao 3 - R$ 12,90 (cada)
■02 **Samurai X** • Nº 1 ao 34 - R$ 2,90 (cada)
• Nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) • Nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
■03 **Love Hina** • Nº1 ao 16 - R$ 3,50 (cada)
• Nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) • Nº 28 - R$4,90
■04 **Video Girl AI** • Nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada)
• Nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) • Nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
■05 **Shaman King** • Nº1 ao 26 - R$ 4,50 (cada)
■06 **Sakura** • Nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
■07 **Inu Yasha** • Nº1 ao 6 - R$ 3,50 (cada)
• Nº7 ao 12 - R$ 3,90 (cada) • Nº13 ao 30 - R$ 4,50 (cada)
• Nº 31 ao 42 - R$ 4,90 (cada)
■08 **Princesa e o Cavaleiro** • Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada)
• Nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
■09 **Yu Yu Hakusho** • Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada)
• Nº 5 ao 14 - R$ 3,90 (cada) • Nº 15 ao 37 - R$ 4,90 (cada)
■10 **Chobits** • Nº 1 ao 15 - R$ 4,90 (cada) • Nº 16 - R$ 5,90
■11 **Cowboy Bebop** • Nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
■12 **Gunnm** • Nº 1 ao 15 - R$ 4,90 (cada)
■13 **X 1999** • Nº 1 ao 11 - R$ 9,80 (cada)
■14 **Samurai X Especial Sakabatou de Yahiko** - R$ 4,50
■15 **Bastard** • Nº 1 e 5 - R$ 9,80 (cada)
■16 **Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma** - Nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
■17 **Dark Angel** • Nº 1 ao 10 - R$ 3,90 (cada)
• Nº 11 ao 14 - R$ 4,90 (cada)
■18 **Peach Girl** • Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
• Nº 5 ao 7 - R$ 4,50 (cada) • Nº 8 ao 11 - R$ 4,90 (cada)
• Nº 12 - R$ 5,50
■19 **Ranma 1/2** • Nº 1 ao 26 - R$ 4,50 (cada)
• Nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
■20 **Dragon Ball** • Nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
■21 **Dr. Slump** • Nº 1 ao 6 - R$ 4,50 (cada)
• Nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
■22 **Gundam Wing** • Nº 1 ao 8 - R$ 2,90 (cada)
• Nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) • Nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
■23 **Dragon Ball Z** • Nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada)
• Nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
■24 **Cavaleiros Do Zodíaco** • Nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada)
• Nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) • Nº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
■25 **Fushigi Yûgi** • Nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada)
• Nº 10 ao 33 - R$ 5,20 (cada)
■26 **NG Evangelion** • Nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada)
• Nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada)
■27 **Vagabond** • Nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada)
• Nº12 ao 35 - R$ 6,30 (cada)
■28 **Blade** • Nº 1 ao 18 - R$ 5,20 (cada)
■29 **Chonchu** • Nº 1 e 4 - R$ 9,90 (cada)
■30 **Shin-Chan** • Nº 1 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
■31 **Guerreiras Mágicas** • Nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
■32 **One Piece** • Nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada)
• Nº10 ao 33 - R$ 5,20 (cada)
■33 **Eden** • Nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) • Nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada) • Nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada) • Nº 15 - R$ 5,50

DVD'S

■34 **Viagem Chihiro** • R$ 39,90
■35 **Shaman King** • Vol. 2 - R$ 39,90 • Vol. 3 - R$ 39,90
• Vol. 4 - R$ 39,90
■36 **Animatrix** • R$ 34,90
■37 **Metrópolis** • R$ 39,90
■38 **Vampire Princess** Vol. 1, 2 e 3 • R$9,90 (cada)

CARDGAMES CAVALEIROS DO ZODÍACO (Em Inglês)

■39 **Perilous Conquest** (Maço Inicial) - R$ 65,00
■40 **Power Of The Constellations** (Maço Inicial) - R$65,00
■41 **Mythological Forces** (Pac. Complementar) - R$20,00
■42 **A New Era of Heroic Legends** (P. Comp.) - R$ 20,00

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

■43 **Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco** R$ 38,00
■44 **Samurai X Kenshin Kaden** - R$ 49,00
■45 **O Grande Livro do Mangá** - R$ 39,00
■46 **Ronin 1 a 3** - R$ 8,90 (cada)
■47 **Kanji Pictográfico** - R$ 25,00
■48 **Musashi (Livro) 1 e 2** - R$ 75,00 (cada)
■49 **Musashi (Quadrinhos / Shimamoto) 1 e 2** - R$ 14,90 (cada)
■50 **Mangaka: Lições de Akira Toriyama** - R$ 17,90
■51 **Mangá Tropical** (Vários Artistas) - R$ 18,00
■52 **Usagi Yojimbo: Bushido** - R$ 27,00
■53 **Usagi Yojimbo: Ronin** - R$ 26,00
■54 **Na Trilha de Masamune** - R$ 14,90
■55 **Por Dentro Do Japão: Cultura e Costumes** - R$ 30,00
■56 **Lorde Takeyama** - R$ 12,00

XB

PC

GC

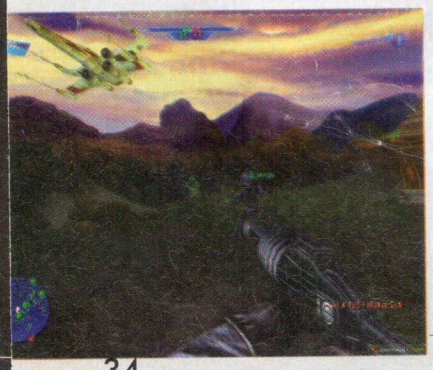
PS2

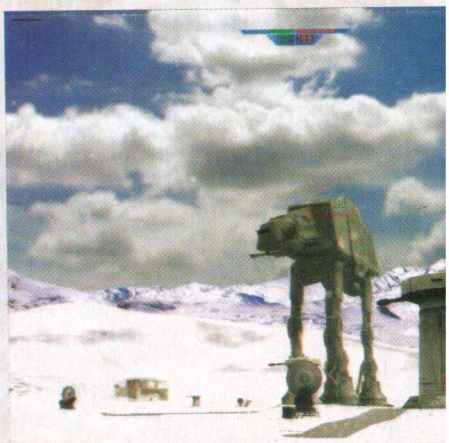
Star Wars: Battlefront

Console: PC
Editor/ Desenvolvedor: LucasArts
Gênero: FPS
Lançamento: disponível

Darth Vader entra na briga!

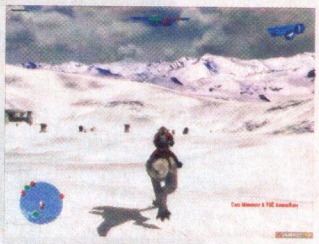
A luta entre os FPS ganhou um novo concorrente. Estamos nos referindo a Star Wars: Battlefront, um jogo de tiro em primeira pessoa que leva os fãs da saudosa série de Guerra nas Estrelas para dentro de combates fervorosos. Praticamente todos os principais elementos dos filmes estão presentes no game, aliás, esta é a principal sacada de Battlefront, já que existem vários fatores negativos que podem ser percebidos pelos jogadores.





O outro lado

Bom, antes de começarmos devemos mencionar que temos uma notícia boa e outra ruim. Ok, vamos começar pela "ruim". Battlefront se baseia (e muito) no universo de Battlefield 1942. Para falar a verdade, não se trata apenas de meras semelhanças aqui ou acolá, mas sim, de uma cópia em muitos sentidos (falaremos mais sobre isso a seguir). É claro que esta semelhança não é a parte ruim, já que Battlefild é um ótimo game. O problema é que o pessoal da LucasArts poderia ter solucionado alguns problemas vistos no jogo que mencionamos há pouco. Um desses defeitos é a falta de inteligência artificial dos soldados controlados pelo computador. Este problema não se restringe apenas ao "soldados rasos", mas infelizmente também nos faz observar personagens celebres de Star Wars sendo mortos facilmente quando estão em combate (aqui, os líderes dos exércitos, como Darth Vader e Luke Skywalker, também mostram serviço no campo de batalha). A falta de inteligência – que conseqüentemente tira grande parte do desafio – aliada a cenários pequenos faz com que o game se torne enjoativo se jogado no modo Singleplayer.



Nada se compara aos humanos

Ainda falando a respeito dos pontos fracos do game, temos que mencionar a falta de um enredo. Infelizmente, neste game o jogador não tem nenhuma história para seguir. Ele é simplesmente jogado em uma batalha e tem apenas que matar os adversários para tomar o controle de certos pontos do cenário (assim como acontece em Battlefield). Vence quem conseguir destruir o exército inimigo ou dominar todos os pontos do cenário. Já no modo Multiplayer é que é possível entender a força do nome Star Wars: Battlefront, já que é enfrentando inimigos controlados por outros jogadores que a emoção vem à tona. Nada se compara à inteligência humana quando o assunto é tática de combates.

A boa notícia

Chegamos à parte mais aguardada por muitos jogadores. Vamos falar dos veículos presentes em Star Wars: Battlefront. Bom, depois de citarmos alguns defeitos que podem estragar a diversão a curto prazo, vamos às boas notícias! As pessoas que sonham em pilotar os principais veículos da série de filmes ficarão extremamente animadas ao saber que os Walkers AT-AT (aqueles robôs enormes que possuem espécies de patas e um poder de fogo monstruoso) e as Snowspeeders estarão disponíveis. É claro que os X-Wing não poderiam ficar fora dessa e também entrarão na batalha. É importante avisar também que algumas táticas usadas nos filmes – como enrolar uma corda nas "patas" dos AT-AT para derrubá-los, e muitos outros – poderão ser usadas no game.

Com a força a seu lado

Quase nos esquecemos de falar sobre as qualidades gráficas do game. A parte visual está muito bem trabalhada, ajudando a deixar tudo mais real. É claro que para rodar Star Wars: Battlefront usando seu poder máximo será preciso um computador com um configuração bastante poderosa. Portanto, fãs de Star Wars: "Que a Força esteja com vocês!".

Mai Hime

■Produção: **Sunrise** ■Formato: **TV** ■Gênero: **Ação** ■Lançamento: **Japão**

Diferente dos outros

Mai, uma garota aparentemente normal, começa a descobrir novos e impressionantes poderes. E ela não está sozinha, pois duas de suas amigas de colégio também têm habilidades diferentes do restante da população. No entanto, elas não podem deixar que esses dons caiam no conhecimento público. Produzida pelos estúdios da Sunrise, Mai Hime promete ser uma série que conquistará uma fiel legião de fãs. Será você um deles?

EVANESCENCE

EVANESCENCE-0507

escala

Nas bancas ou maiores informações: (11) 3855.1000 - www.escala.com.br

Keroro Gunso

■Produção: **Sunrise** ■Formato: **TV** ■Gênero: **Comédia** ■Lançamento: **Japão**

Quando o sapo não vira príncipe

Um pequeno alienígena em forma de sapo queria invadir a Terra. No entanto, ele acabou realmente conquistando o Japão! Calma, nós podemos explicar. Não estamos ficando loucos. Falamos isso apenas para que você tenha uma idéia de quanto o anime Keroro Gunso é original. A série conta a história de um alienígena chamado Keroro que, como dissemos antes, tem a forma parecida com a de um sapo. Ele veio para a Terra com o intuito de abrir caminho para uma invasão, mas acabou caindo nas graças de uma família japonesa. Keroro Gunso é um anime muito engraçado, que faz várias piadas com séries de sucesso, como Evangelion, por exemplo.

こするのであります!

Phantom Memory Kurau

■Produção: **Bones** ■Formato: **TV** ■Gênero: **Ação** ■Lançamento: **Japão**

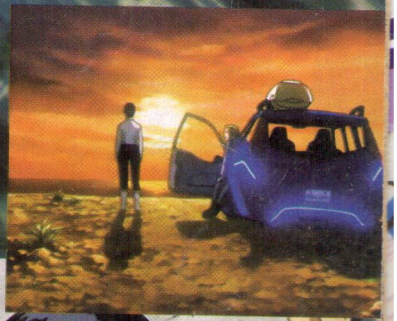
存在

Querendo ir muito além

Em um futuro não muito distante, a humanidade avançou tecnologicamente até um patamar nunca antes imaginado. Os humanos chegaram a construir bases na lua. Contudo, os homens ficaram cegos com o poder e queriam sempre mais. Em uma experiência envolvendo energia nuclear, um cientista acaba ferindo sua própria filha em um acidente. O nome da garota é Kurau, e após este acidente, uma estranha e poderosa entidade chamada Rynax se apossa de sua mente. Após alguns anos, Kurau se torna uma agente do governo e é aí que a aventura realmente começa...

KURAU Phantom Memory

守るべきものがいる



cartas

Começamos mais uma seção de cartas! Nesta edição separamos cartas muito variadas. Recebemos muitos elogios (o que sempre é muito bom). Também recebemos algumas perguntas referente à produção e distribuição da revista. E não se esqueça: qualquer dúvida basta escrever para a UltraJovem e esperar um pouco. Até a próxima!

Você perdeu...

Oi, meu nome é Renata, tenho treze anos e simplesmente AMO Inuyasha, Cavaleiros do Zodíaco, Yu Yu Hakusho, Sakura Card Captors, Sailor Moon, Samurai X, Shaman King e alguns outros animes que passam na Locomotion (Siber J). Mas o meu favorito é Inuyasha! Eu quero saber quando vão chegar os filmes dele ao Brasil. Por que ainda não saiu nenhuma divulgação? Eu já vi o começo do segundo filme dele em japonês e sem legenda... É muito legal! No começo, o Inuysha está com sua forma humana, numa cabana com a Kagome e o Shippo, enquanto o Miroku e a Sango estão lá fora atrás do Naraku... Quando, de repente, Naraku aparece e arrebenta a cabana onde estava o Inuyasha. A Kagome sai atirando flechas em cima do Shippo que se transformou numa bola... Mas Naraku pegou Inuyasha e... Agora não vou falar mais nada, senão estraga tudo, né? Mas quem quiser entrar em contato comigo, meu e-mail é: re_mm2@hotmail.com. Me escrevam o mais rápido possível, por favor eu estou louca para comprar esses DVDs! Valeu a atenção!

Renata J. K. de Mello
Por e-mail

Saudações, Renata! Como você está? Tudo em ordem? Que bom que você é mais uma das fãs do meio-youkai. Inuyasha é mesmo um anime fantástico. Infelizmente, ainda não existe previsão para que nenhum dos filmes dele seja oficialmente lançado no Brasil. Aliás, esse filme que você falou é o segundo longa-metragem do herói, intitulado "O castelo por trás do espelho". Ele já apareceu nas páginas da UltraJovem. Se você perdeu a edição, pode tentar encontrá-la para saber tudo sobre essa aventura. Acredite, pelo que foi contado em sua carta, ainda resta muita coisa legal para ser vista. E como nós somos bonzinhos, vamos adiantar algo que vai te deixar mais ansiosa ainda: alguns minutos após a cena que você descreveu, Narak (Naraku) morre! Bom, agora que você já sabe disso, acho que não vai conseguir ficar muito tempo sem saber o que acontece depois, não é? A edição na qual contamos este filme é a número 27. Agora é com você! Tchau!

Quase uma entrevista

Oi! Pessoal lindo da UltraJovem, eu adoro vocês, amo loucamente! Eu me chamo Marcela Soares e sou de Belém do Pará. Eu queria perguntar umas coisas:
1- Por que a revista de vocês demora tanto?
2- Por que sempre tem Dragon Ball?
3- Por que vocês não fazem uma matéria gigante sobre Neon Genesis Evangelion?
Pronto é só isso!
Pra mim vocês têm a melhor revista do mundo! Acho que pra fazer uma revista tem-se muito trabalho, né? Desculpe, mas eu acho a revista um pouco cara!
Ei! Não sou mão-de-vaca!
Tchau! Meus amores!

Marcela Soares
Por e-mail

Elogios!

Olá, Marcela. Caramba, quantos elogios! Ficamos até sem jeito. Mas é muito bom receber cartas e e-mails como este que você enviou, porque isso nos dá força para continuar realizando um bom trabalho. Obrigado mesmo! Mas agora vamos às suas perguntas.
1 – Recebemos algumas cartas e e-mails com esta mesma pergunta, ou seja, a respeito do tempo levado para que a UltraJovem chegue às bancas de todo o país. Antes de mais nada, temos que levar em conta o tamanho do nosso país. Por isso, a distribuição às vezes pode levar mais tempo do que o esperado. Isso sem contar os contratempos que podem acontecer durante o processo de distribuição. Lembrando que esse trabalho de distribuição não é realizado pela editora Escala.
2 – Se você acompanhou as últimas edições, deve ter percebido que Dragon Ball já não aparece em nossas páginas. Acontece que, às vezes, surgem animes que se tornam febres no Brasil. Por isso, não podemos deixar de falar deles, seja Dragon Ball ou qualquer outro. Afinal tentamos agradar a todos os tipos de fãs de animação japonesa.

3 – Nós já fizemos algumas matérias sobre Neon Gênesis Evangelion. No entanto, esta matéria gigante ainda não foi realizada. Mas estamos pensando a respeito!
Fazer uma revista como a UltraJovem realmente dá muito trabalho. Precisamos ficar atentos desde a hora de separarmos os títulos para a pauta até a fase final de produção. Mas é um trabalho que é recompensado quando recebemos elogios como os seus. O custo da revista é R$ 3,90 já faz um bom tempo e o custo para a produção é alto... Mas não achamos você mão-de-vaca não. Pode ficar sossegada! Beijos e até a próxima. Tchau!

Três é o seu número de sorte!

Socorro! Esta é a terceira carta que escrevo, querendo saber informações sobre minha querida e saudosa Lain (sou eu), mas como a esperança é a última que morre, eu irei continuar escrevendo minhas cartas e perguntando:
1º. Tem alguma chance de Lain passar no Brasil?
2º. Existe o mangá da Lain, e se existir, virá para o Brasil?
3º. Saindo um pouco de Lain, existe alguma chance de a Globo comprar a nova fase de Yu-Gi-Oh! e de Beyblade?

Bom, desde já agradeço a atenção e que a UltraJovem continue cada dia melhor. Se publicarem minha carta, por favor, coloquem o meu endereço, ok?
Valeu!

Lain Iwakura
Rua: Dom Edilio José Soares, nº 473.
Guaricana Iguape – SP
CEP 11920-000
Oi, dona Lain! Desculpe a demora! É que recebemos muitas cartas e é difícil selecioná-las para a nossa seção. Mas o que importa é que você conseguiu ter sua carta publicada! Então agora vamos às suas perguntas.
1º Serial Experiments Lain é exibido pelo canal a cabo Locomotion, há alguns meses.
2º Lain é uma série que foi lançada diretamente em animação, ou seja, não existe um mangá (mas não podemos reclamar porque a série é realmente muito boa).
3º Os planos da rede Globo são sempre nebulosos. Para o fim deste ano é praticamente impossível, mas talvez tenhamos novidades sobre isso no ano que vem.
Espero que tenha ficado satisfeita. Qualquer dúvida é só perguntar! Tchau!

Existe ou não?

Olá, eu me chamo Israel e sempre que posso compro suas revistas, pois às vezes estou sem grana. Gostaria de fazer umas perguntas:

1)Vocês têm algum site?
2)Vocês têm mais alguma idéia quanto ao anime Dragon Ball? Bom, eu tenho uma idéia! Que tal vocês falarem sobre Dragon Ball AF? Eu sei que Dragon Ball AF não é original, mas é uma idéia. Peço ao pessoal da Ultra Jovem que mandem a resposta para o meu e-mail, vai que eu não compro a revista com a minha resposta! Bem, aos leitores da Ultra Jovem que quiserem falar comigo, aí está o meu e-mail: israelbhbr@yahoo.com.br .

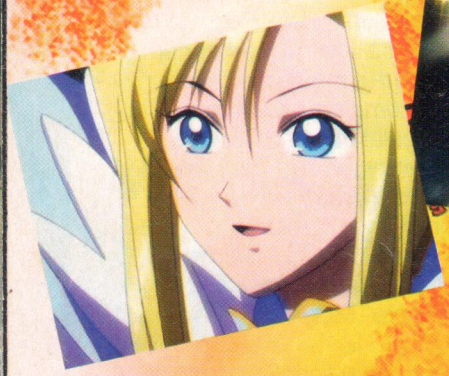
Israel dos Santos Ferreira
Belo Horizonte - MG

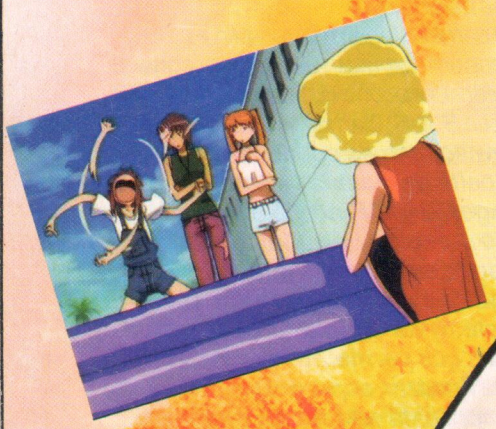
Olá, Israel, tudo certinho? Sem muita demora, vamos às respostas para suas perguntas.
Em primeiro lugar, nós ainda não temos um site, mas você pode conferir um pouco do nosso conteúdo no site S.O.S. Games, o endereço é ***www.sosgames.com.br. E a respeito de matérias sobre Dragon Ball AF, nós já fizemos algo parecido há muito tempo, quando explicamos que esta saga da aventuras de Goku não existe. Trata-se apenas de uma lenda que permeia a Internet. E para finalizar, espero que você compre esta edição, para ver seu e-mail publicado. Aliás, o seu endereço de e-mail também foi publicado, como você pode ver, agora é só aguardar para receber várias mensagens de outros fãs de animes. Até mais!***

Destrua seus principais inimigos com as melhores dicas, estratégias, códigos... enfim, com adrenalina pura!
PC - EMULADORES - ARCADE - XBOX - PS2 - GAME CUBE - GBA
GAMEOne
ENTER THE MATRIX
HULK
JOGOS MULTIPLAYER
LORD OF THE RINGS
Return of the King
XIII
WINNING ELEVEN
Dragon-on Dragon
MOHAA - Breakthrough
Nas bancas ou mais informações: (11) 3855.1000 · www.escala.com.br
escala

Kaleido Star

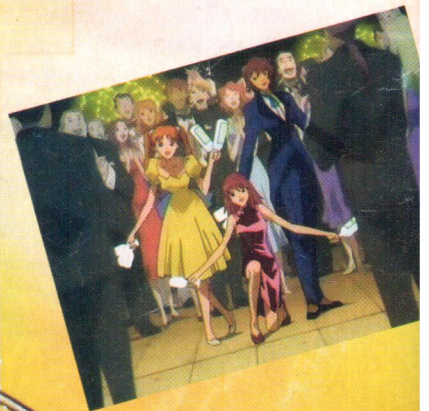
■Produção: **Gonzo** ■Formato: **TV** ■Gênero: **Comédia/Drama** ■Lançamento: **Brasil**





Provando seu valor

Cada pessoa carrega um sonho dentro de si. No caso de Sora, a protagonista de Kaleido Star, esse sonho é ser uma grande artista. Para isso, ela viaja para os Estados Unidos em busca do teatro que carrega o nome da série, ou seja, Kaleido Star. Entretanto, mesmo tendo deixado o Japão e indo para a América sozinha, Sora ainda terá muitos desafios pela frente. Não será nada fácil provar seu valor aos membros da equipe de teatro e ao público. Kaleido Star está sendo exibido pelo canal Cartoon Network e está começando uma carreira de sucesso.



スチームボーイ Steam Boy

●7月[illegible]
HP▶[illegible]
text by [illegible]
©2004 大友克洋・マッシュルーム／STEAMBOY製作委員会

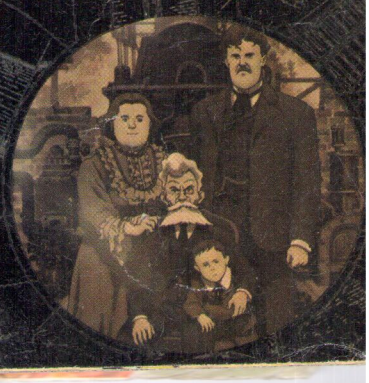
- Produção: **Sunrise, Bandai, Sony e outros**
- Formato: **Cinema**
- Gênero: **Aventura**
- Lançamento: **Japão, Brasil e outros**

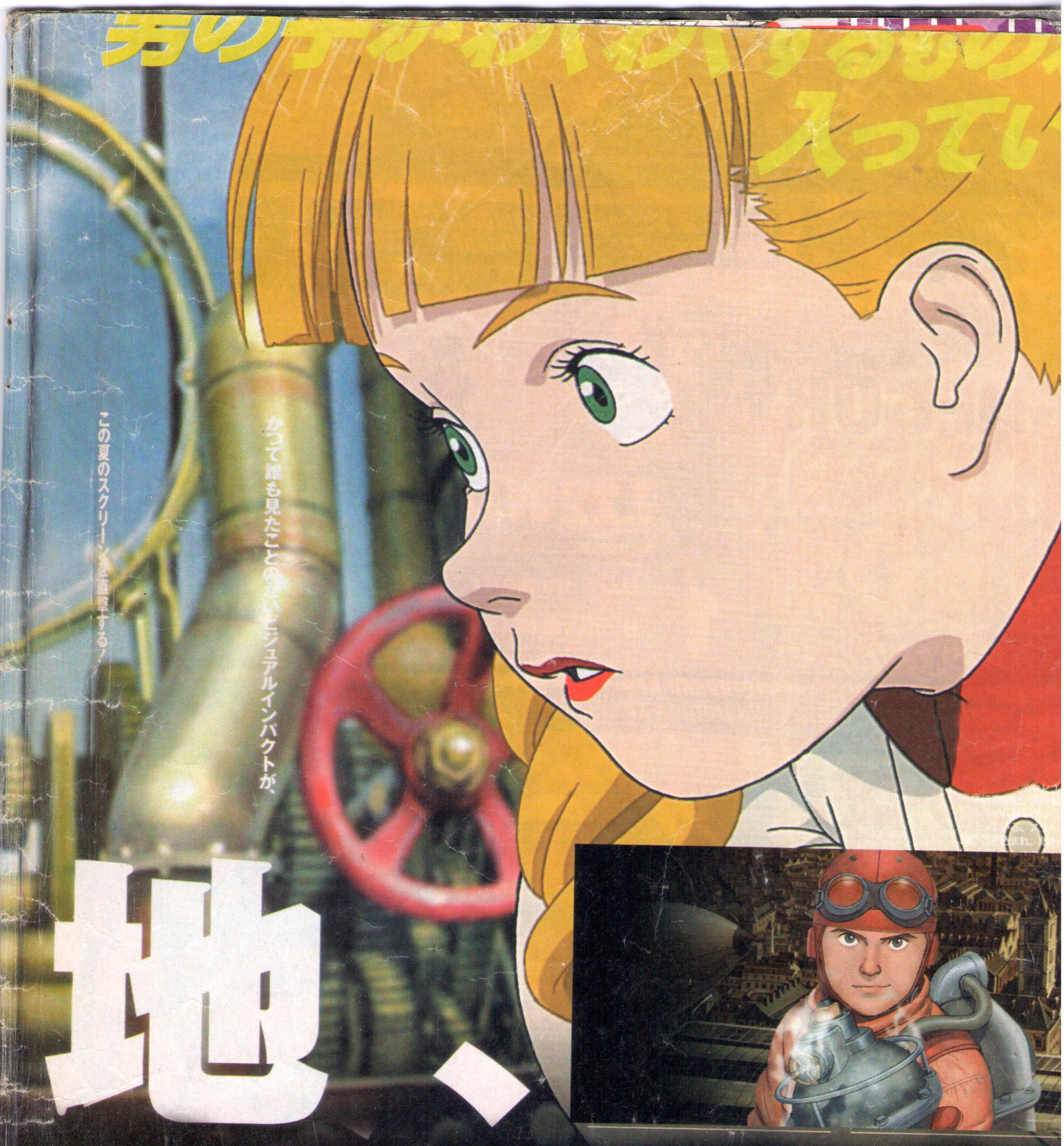
アニメーションと映画の歴史に新たな1ページを刻む

3つの作品をスペシャルプレビューしていこう!!

↑物語の主人公。発明一家の血を引いており、映画の中でも一輪自走車やスチームボールを使った飛行メカを自作するなど、才能豊かな少年。スチーム城でスカーレットと出会うが、最初のころはケンカばかり。だが、スカーレットのピンチにはヒーローらしくさっそうと現われる

驚天動地の夜





Depois de Akira...

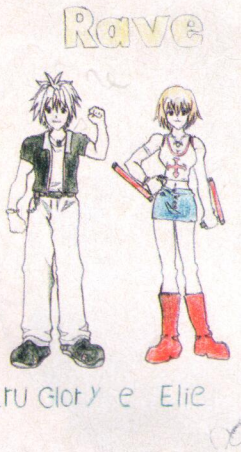
Katsushiro Otomo, o criador de Akira surpreende de novo. Desta vez, o nome de sua criação é Steam Boy. Trata-se de um longa-metragem que demorou cerca de nove anos para ser completamente produzido e consumiu muitos milhões de dólares. A história se passa na Inglaterra, durante a Revolução Industrial (se você não sabe do que se trata, não se preocupe, provavelmente você ainda vai estudar essa fase da história européia na escola). Nesta época, um garoto muito inteligente chamado Rei cria uma nova fórmula de energia. No entanto, Rei terá que defender a sua criação com unhas e dentes, pois a poderosa Fundação Ohara está atrás dela. Este longa-metragem já foi exibido em várias partes do mundo, inclusive no Brasil (em um festival de filmes), e chamou a atenção em todos os países.

arte do leitor

Camila D. C. Cardoso
Suzano-SP

Camila W. Barbosa
Saquarema-RJ

Diana e Ttiane de Almeida - Candeiras



Luiz Alberto M. Faria
Sorocaba - SP

Everaldo P. dos Santos
São Paulo-SP

Fernando Kao
Guarulhos-SP

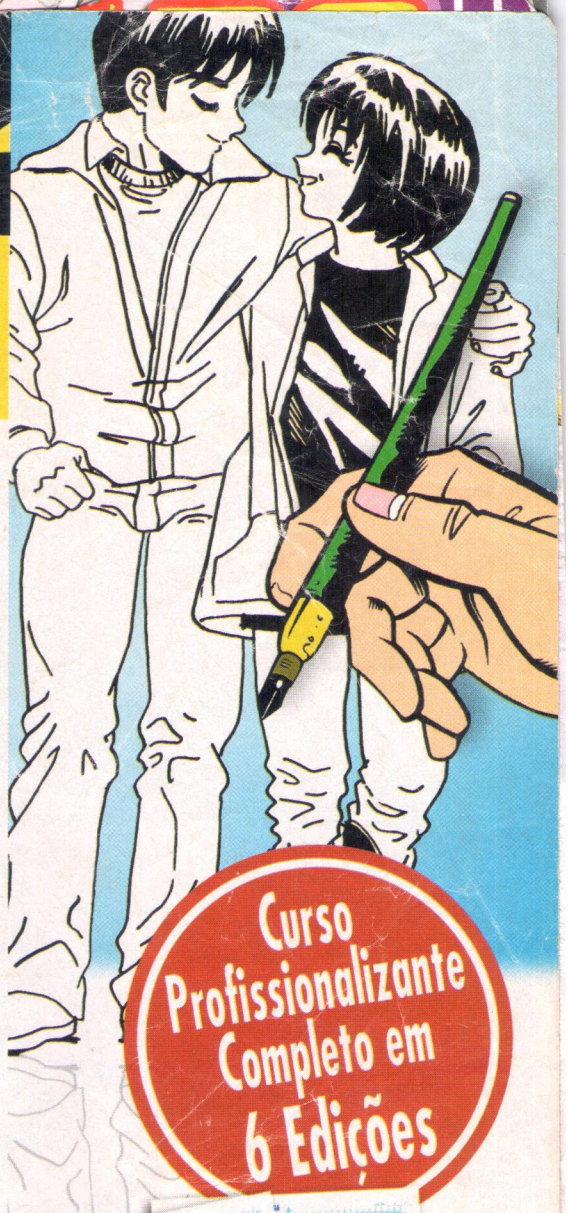
Petito
Sao Paulo-SP

Julien Luiz P. de Souza
Cabo Frio-RJ

37

Destaque do mês

Átila de O. Roccholine
Guairaça-PR



CADERNO DE EXERCÍCIOS
16 páginas para você praticar!

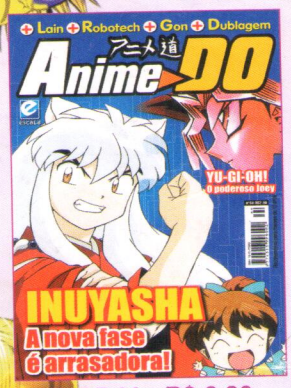
CONHEÇA OUTRAS REVISTAS.
MAIS INFORMAÇÕES: (11) 3855.1000
www.escala.com.br

ULTRA
JOVEM

KERORO GUNSO - STEAM BOY -

AnimeDO

FIQUE ANTENADO EM TUDO O QUE ROLA NOS DESENHOS ANIMADOS!



R-AD44 • R$ 2,90

R-AD45 • R$ 2,90

R-AD46 • R$ 2,90

R-AD47 • R$ 2,90

R-AD48 • R$ 2,90

R-AD49 • R$ 2,90

R-AD50 • R$ 1,90

QUER SABER MAIS... ADQUIRA JÁ ESTES EXEMPLARES.
ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER.
(Consulte outras edições da nossa coleção de AnimeDO. Ligue: (11) 3855-1000)

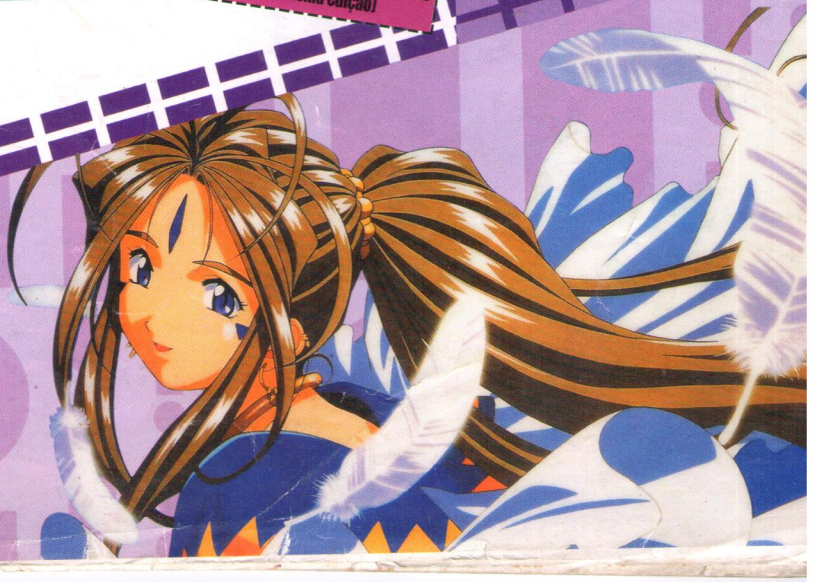
[ ] R-AD44 [ ] R-AD45 [ ] R-AD46 [ ] R-AD47 [ ] R-AD48 [ ] R-AD49 [ ] R-AD50

Você pode adquirir estes produtos através do nosso site: **www.escala.com.br**, ou pelo telefone **(11) 3855-1000**.
Se preferir, compre com Cheque Nominal, Cheque Correio ou Vale Postal nominal à Editora Escala,
Caixa Postal 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo/SP. Prazo de entrega: em até 20 dias. Taxa de entrega: R$ 3,00.
Observação importante: favor preencher a última linha do vale postal com os códigos das revistas.

ESPECIAL!!!
Para pedidos de 10 a 20 exemplares **30%** de desconto.
Para pedidos acima de 20 exemplares **40%** de desconto.
(Não precisa ser necessariamente da mesma edição)

Aceitamos todos os cartões de crédito: VISA · American Express · Diners Club International · MasterCard

EDITORA escala



O que é o que é?
Fala a sua lingua, sabe o que você gosta, manja de surf, hip-hop, games, tuning e nunca sai da moda?

MAIS INFORMAÇÕ PELO TELEFON (11) 3855.10

www.escala.com.br